nr indeksu 358932

nr 2

WYDANIE SPECJALNE - KALENDARZ

PŁYTA CD-ROM

180 STRON

CLICK!

cena 11,50 zł (w tym 7% VAT)

2002

INTERNET
GRAFIKA
EDYTORY
MUZYKA...

PRZYDA PRZEZ CAŁY ROK!

PRZEWODNIK XII.2001 – XII.2002

EXTRA NALEPKI

GRA OPOWIADANIE

MEGA KONKURS

KOMIKS:
CAŁY ROK
Z CLICKERSEM

HARRY POTTER,
STAR WARS
I POKEMONY

PORADY:
INTERNET
SPRZĘT

PREMIERY
2002

PONAD 650MB NAJLEPSZYCH PROGRAMÓW

2002

STYCZEŃ					
PN		7	14	21	28
WT	1	8	15	22	39
ŚR	2	9	16	23	30
CZW	3	10	17	24	31
PT	4	11	18	25	
SO	5	12	29	26	
N	6	13	20	27	

LUTY				
PN		4	11	18	25
WT		5	12	19	26
ŚR		6	13	20	27
CZW		7	14	21	28
PT	1	8	15	22	
SO	2	9	16	23	
N	3	10	17	24	

MARZEC					
PN		4	11	18	25
WT		5	12	19	26
ŚR		6	13	20	27
CZW		7	14	21	28
PT	1	8	15	22	29
SO	2	9	16	23	30
N	3	10	17	24	31

KWIECIEŃ					
PN	1	8	15	22	29
WT	2	9	16	23	30
ŚR	3	10	17	24	
CZW	4	11	18	25	
PT	5	12	19	26	
SO	6	13	20	27	
N	7	14	21	28	

MAJ					
PN		6	13	20	27
WT		7	14	21	28
ŚR	1	8	15	22	29
CZW	2	9	16	23	30
PT	3	10	17	24	31
SO	4	11	18	25	
N	5	12	19	26	

CZERWIEC					
PN		3	10	17	24
WT		4	11	18	25
ŚR		5	12	19	26
CZW		6	13	20	27
PT		7	14	21	28
SO	1	8	15	22	29
N	2	9	16	23	30

LIPIEC					
PN	1	8	15	22	29
WT	2	9	16	23	30
ŚR	3	10	17	24	31
CZW	4	11	18	25	
PT	5	12	19	26	
SO	6	13	20	27	
N	7	14	21	28	

SIERPIEŃ					
PN		5	12	19	26
WT		6	13	20	27
ŚR		7	14	21	28
CZW	1	8	15	22	29
PT	2	9	16	23	30
SO	3	10	17	24	31
N	4	11	18	25	

WRZESIEŃ						
PN		2	9	16	23	30
WT		3	10	17	24	
ŚR		4	11	18	25	
CZW		5	12	19	26	
PT		6	13	20	27	
SO		7	14	21	28	
N	1	8	15	22	29	

PAŹDZIERNIK					
PN		7	14	21	28
WT	1	8	15	22	29
ŚR	2	9	16	23	30
CZW	3	10	17	24	31
PT	4	11	18	25	
SO	5	12	19	26	
N	6	13	20	27	

LISTOPAD					
PN		4	11	18	25
WT		5	12	19	26
ŚR		6	13	20	27
CZW		7	14	21	28
PT	1	8	15	22	29
SO	2	9	16	23	30
N	3	10	17	24	

GRUDZIEŃ						
PN		2	9	16	23	30
WT		3	10	17	24	31
ŚR		4	11	18	25	
CZW		5	12	19	26	
PT		6	13	20	27	
SO		7	14	21	28	
N	1	8	15	22	29	



PRZEWODNIK 2001-2002

imię

nazwisko

adres

telefon e-mail

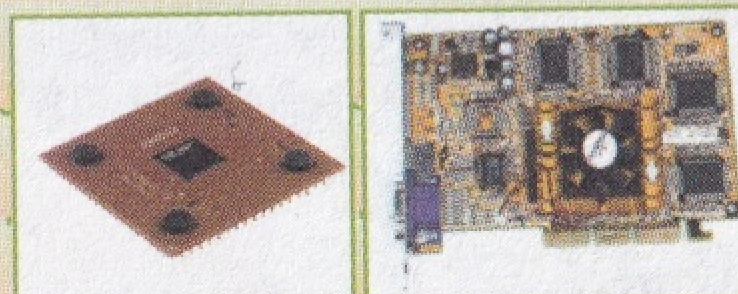
SPIS TREŚCI



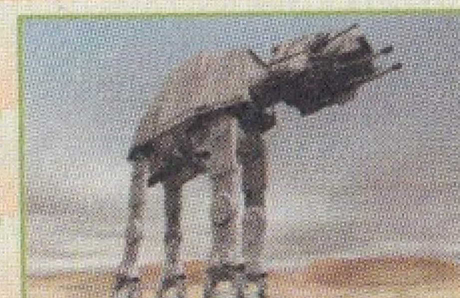
Co miesiąc minikomiks, a na str. 3 więcej przygód CLICKERSA!



Konfiguracja Internetu, najciekawsze strony i inne cenne porady – str. 128



Nie wiesz, jak będzie zbudowany PC w 2002 roku? Tu znajdziesz odpowiedź



Gwiezdne Wojny to nieśmiertelny temat...

ZAWARTOŚĆ CD-ROM

» Edytory graficzne

Umieściliśmy tu tak znane programy jak Adobe Photoshop czy Micrografx Picture Publisher oraz popularny Paint Shop Pro (wersje demo). Dodatkiem są dwa darmowe edytory ikon Happy Icon i Icon Edit.

» Przeglądarki graficzne

Polecamy ci ACDSEE i 3D Explorer (świetna przeglądarka plików 3D), a także CompuPic i FreePic.

» Edytory audio

Jeśli interesuje cię komponowanie muzyki, AnvilStudio jest świetnym wyborem. Może chcesz zostać DJ-em? Do tego służy CoolEdit 2000. Do nagrywania mp3 służą Audio Catalysyst, Easy CD-DA Extractor i WinDAC. Dodatkowo zamieściliśmy dwa programy do konwersji plików muzycznych między formatami: Audio Conwerter i Awave Studio.

» Odtwarzacze audio

Zainstaluj WinAmp'a, a twój monitor ożyje barwami odgrywanych utworów (umożliwią to wtyczki i skórki z działu Inne). Są też C4, Cool Player, Kyofol2000, NAD, Pulse Player, czy Yamp.

» Odtwarzacze video

Najnowsze narzędzia firm Macintosh (Quick Time) i Microsoft (Media Player) ułatwią ci odtwarzanie filmów. Ciekawym dodatkiem jest 3D Movie+, który umożliwia odtwarzanie plików video 3D.

» Programy do FTP

Programy do obsługi FTP. Polecamy CuteFTP, Absolute FTP, Bullet Proof FTP, Free FTP, FTP Comander, WS FTP.

» Programy do pogaduszek

Poznaj nowych przyjaciół, porozmawiaj ze starymi, wszystko to za pomocą programów chat (pogaduszki). Najbardziej popularny na świecie ICQ czy polski Gadu-Gadu, mIRC, albo Visual IRC – programy te ci to umożliwią.

» Przeglądarki internetowe

Komputer bez przeglądarki to jak rydwan bez kół, jak mawiali starożytni Rzymianie. Trzy najpopularniejsze z nich to Internet Explorer 6, Netscape 4.7 i Opera 5. Jeśli chcesz podziwiać efekty specjalne na stronach internetowych, zainstaluj koniecznie najnowszego Internet Explorera. A może wolisz, żeby twój komputer działał szybciej – w tym przypadku Opera spełni twoje wymagania. Co do Netscape, niestety troszkę już się postarzał, ale w dalszym ciągu zapewnia znakomitą obsługę poczty i grup dyskusyjnych.

» Programy pocztowe

Nie wystarczają ci programy do obsługi poczty zawarte w niektórych przeglądarkach internetowych? Programy Calypso, DTS Mail, Eudora, Speak&Mail, The Bat, Mail Control oraz Mail Warrior są dla nich niezłą konkurencją. Do ciekawostek zalicza się Speak&Mail, a jeśli potrzebujesz naprawdę dobrego programu pocztowego to Eudora i The Bat spełnią twoje wymagania.

» Edytory WWW

Każdy kiedyś przechodzi z etapu użytkownika Internetu do kreatora jego zawartości. Pewnie już myślisz o stworzeniu swojej strony internetowej. Na początek polecamy bardzo dobry polski program Pajączek. Dzięki temu podstawy tworzenia stron HTML staja się dużo łatwiejsze. Na koniec polecamy Macromedia Flash 5, profesjonalne narzędzie do tworzenia bardzo efektownych stron internetowych.

» Programy do ściągania plików

Wiesz, jak denerwujące są zerwane połączenia, gdy masz na dysku 99% ściągniętego pliku? Zainstaluj programy GetRight, Go!Zilla czy NetVampire.

» Programy do wymiany plików

Nie możesz odnaleźć czegoś w Sieci, a może potrzebujesz muzyki w MP3? Koniecznie zainstaluj któryś z tych programów. O Napsterze już pewnie słyszałeś, niestety niedługo trzeba będzie płacić za wymianę plików między internautami. Gnutella jest w tej chwili najlepszą i najpopularniejszą następczynią Napstera. Warto jeszcze wymienić Filetopie i HotLineClienta, dzięki którym możesz znaleźć pliki niedostępne w Gnutelli.

» Narzędzia biurowe

Tylko jeden, za to darmowy, edytor biurowy (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny), czyli Star Office. Nie musisz wydawać pieniędzy na inne pakiety, jeśli będziesz używał tego programu w domu, wystarczy się tylko zarejestrować.

» Przydatne narzędzia

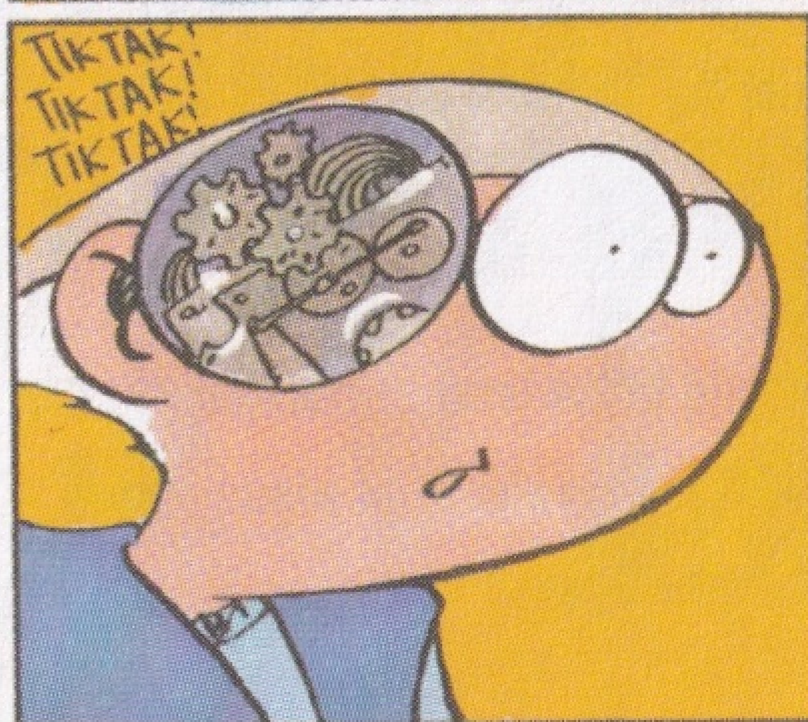
Wirusy, któż ich się nie boi. Dzięki programom antywirusowym nie są już takie groźne. Na naszej płycie: AVExpert i McAfee VirusScan. Wśród programów narzędziowych nie może zabraknąć oprogramowania do kompresji plików. Najpopularniejszy z nich to WinZIP, jest tez program do obsługi formatu ACE, WinACE oraz WinRAR. Jeśli potrzebujesz rozpakować plik w formacie Macintosha (SIT), zainstaluj koniecznie Stuffit. Dzięki programom HyperSnap i One2 będziesz mógł łapać screeny. Acrobat Reader niezbędny program do czytania plików w formacie PDF oraz WindowsCommander – dobra alternatywa dla Windows Explorera.

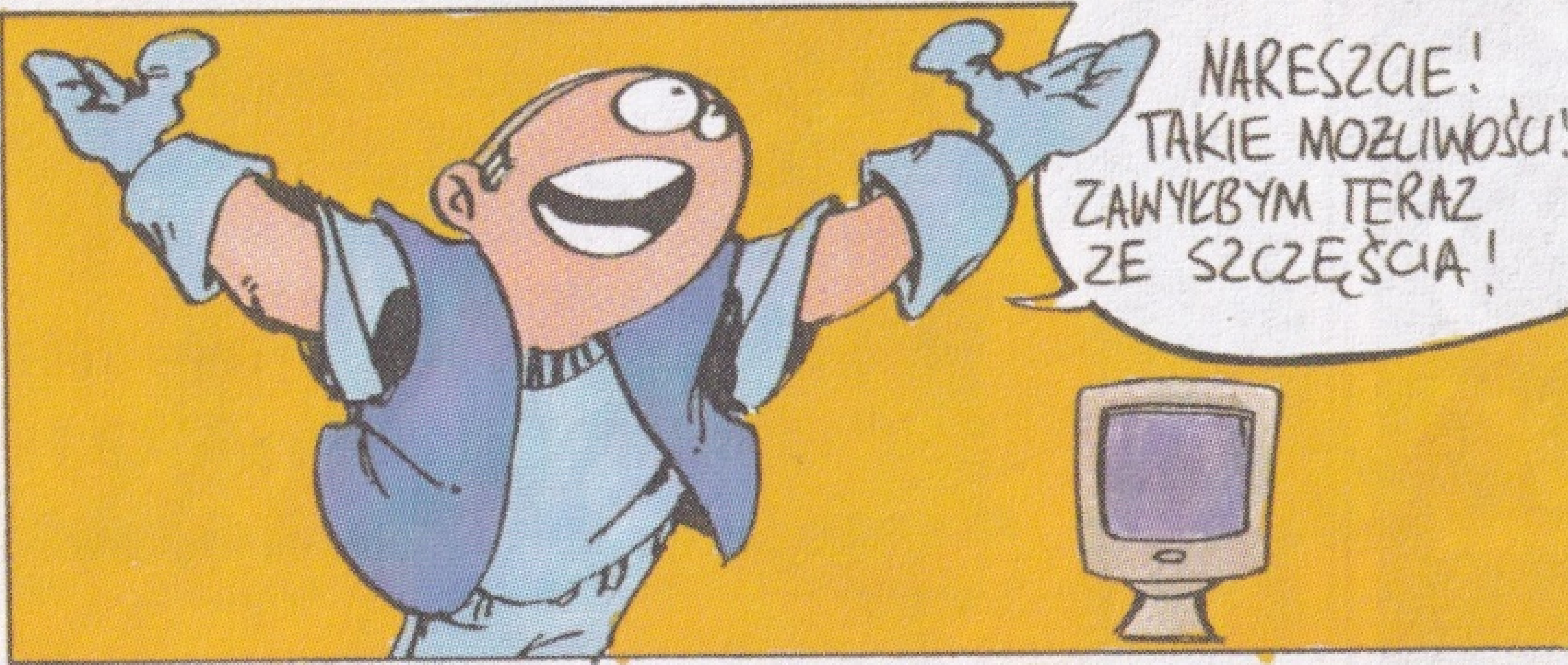
Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic; **Redaguje zespół:** Piotr Moskal (redaktor naczelny), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji); **Współpraca:** Aleksandra Cwalina, Michał Zacharzewski, Marcin Kułakowski, Krzysztof Adamczyk, Aleksander Winciorek, Marek Lenarcik, Stanisław Pawlak; **Grafika & layout:** Jacek Goliatowski (kierownik działu graficznego), Marek Janowski, Wojciech Langner; **Adres do korespondencji:** „CLICK!", skr.pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (0-kod operatora-22) 517-01-94, e-mail: click@click.pl **Druk:** Donnelley Polish American Printing Company (Kraków) **Copyright:** Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H.Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy **ISSN 1509-0558**

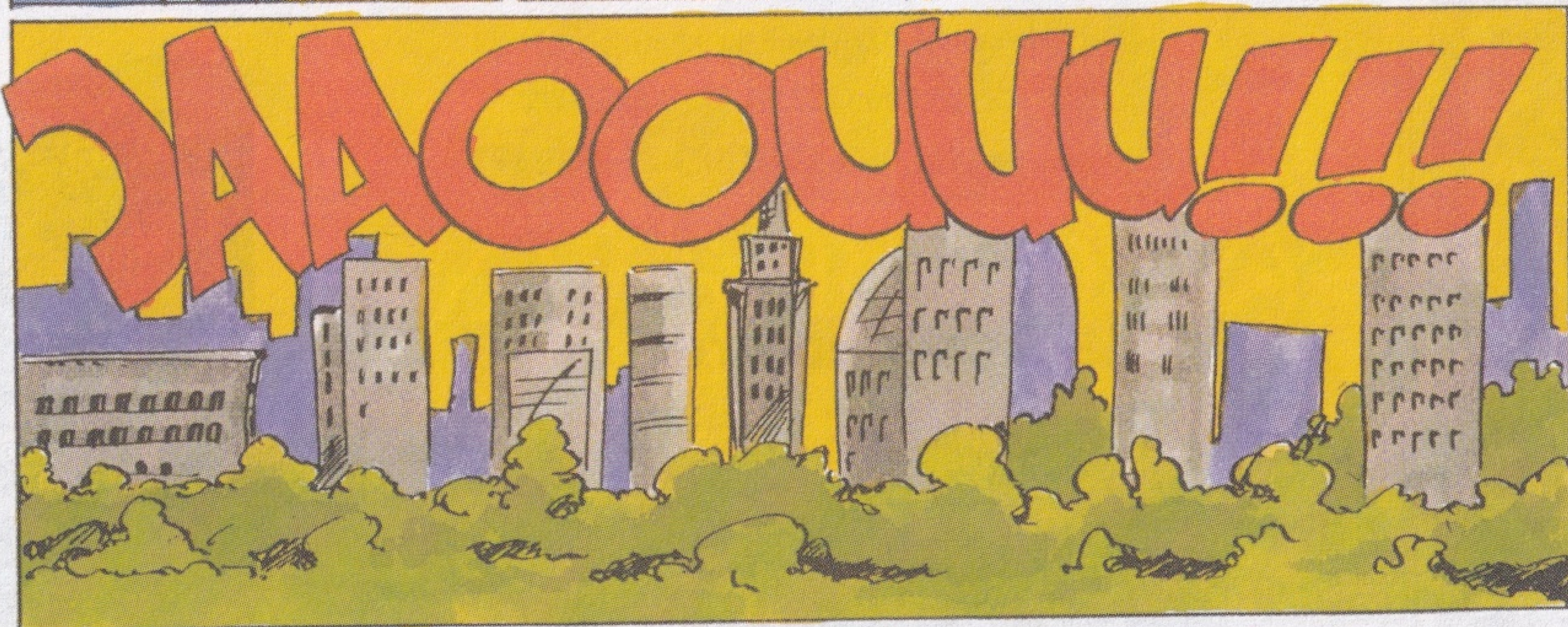
CLICKERS NA DOBRY POCZĄTEK















NASZ KONKURS

Drodzy Czytelnicy!

Nasz Kalendarz ma za zadanie nie tylko ułatwić Wam życie i zorganizować czas, ale także bawić. A jak zapewne wiecie, nie ma dobrej zabawy bez dobrego konkursu. Dlatego też ogłaszamy

WIELKI KONKURS

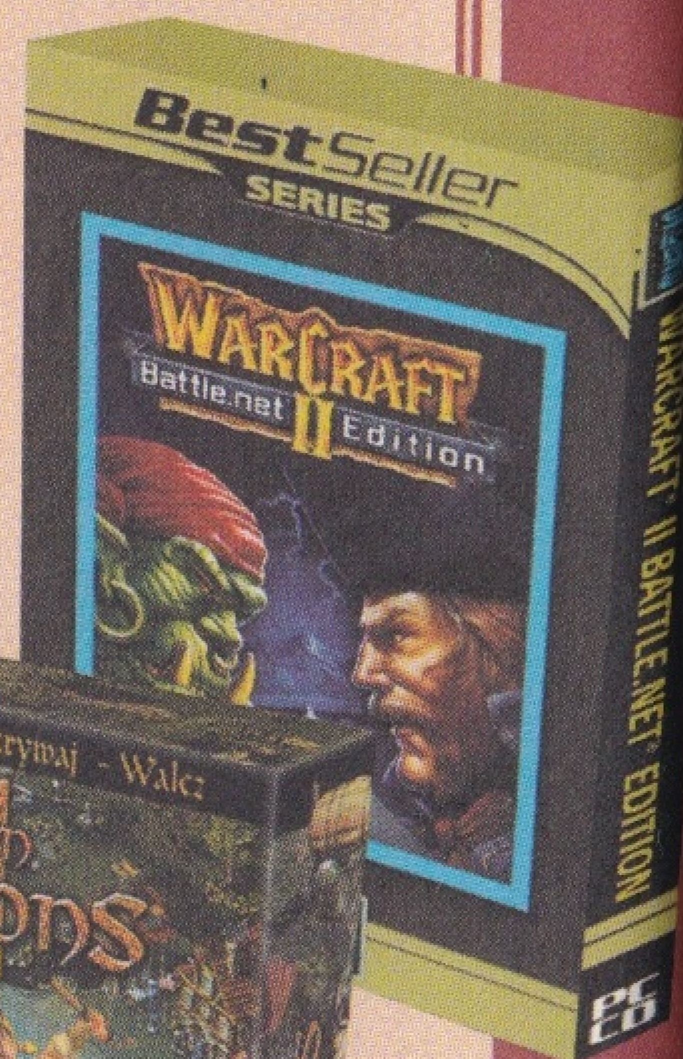
1. Wasze zadanie nie jest trudne. Wystarczy, że rozpoznacie, z jakich gier pochodzą postacie umieszczone w Kalendarzu na stronach 12 - 127

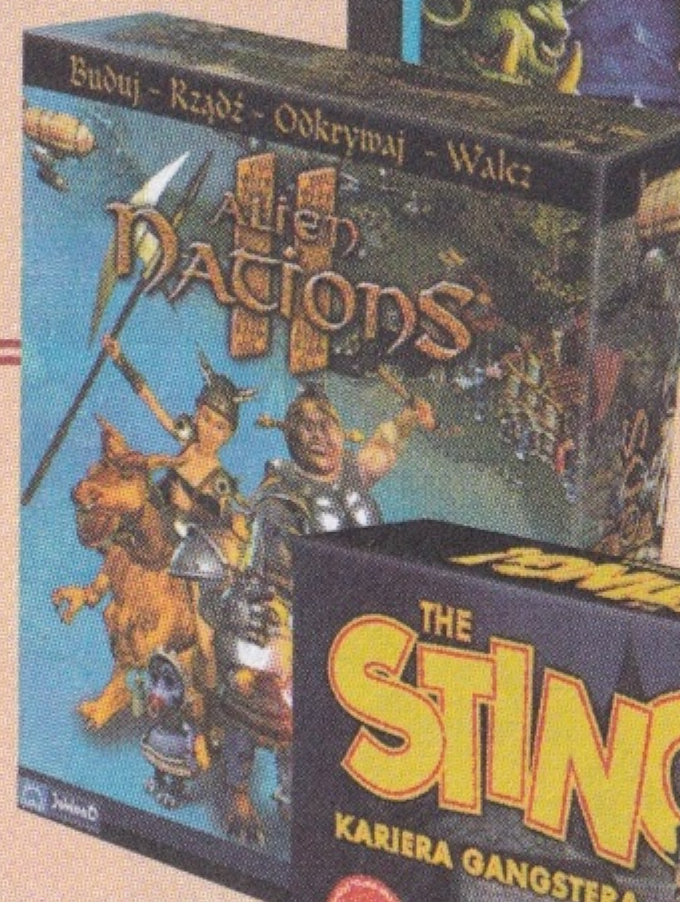
2. Przysyłając rozwiązanie, musicie podać, z jakiej gry pochodzi postać i na której stronie Kalendarza się znajduje

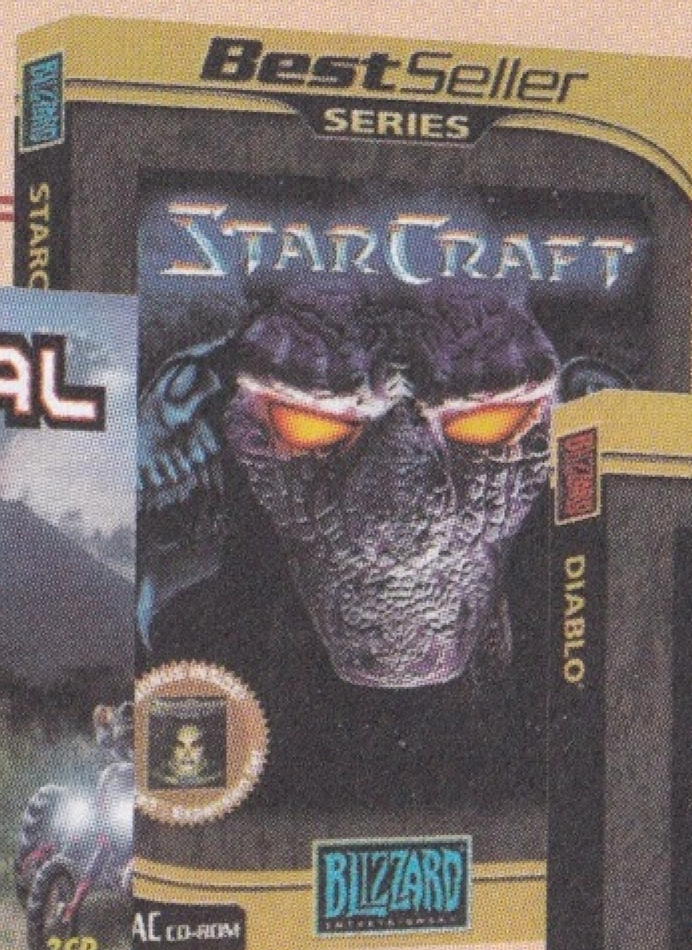
3. Wśród osób, które do **31 stycznia 2002** przyślą odpowiedzi, rozlosujemy **SUPER NAGRODY** ufundowane przez **CD PROJEKT**. Oczywiście, im więcej postaci rozpoznacie, tym większe szanse na wygraną!

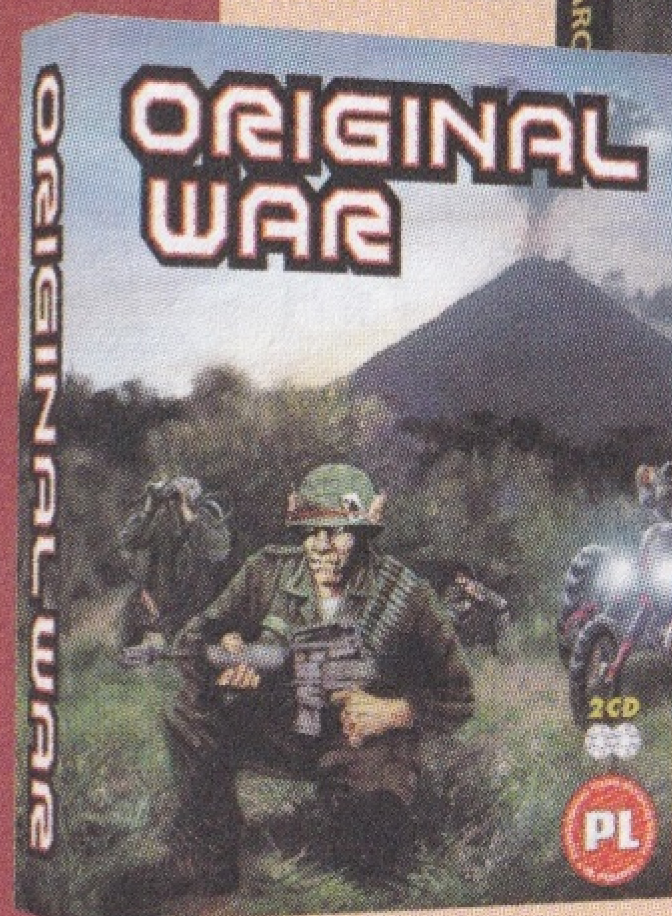
4. Odpowiedzi przysyłajcie na adres:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
z dopiskiem na kopercie **KONKURS KALENDARZ**

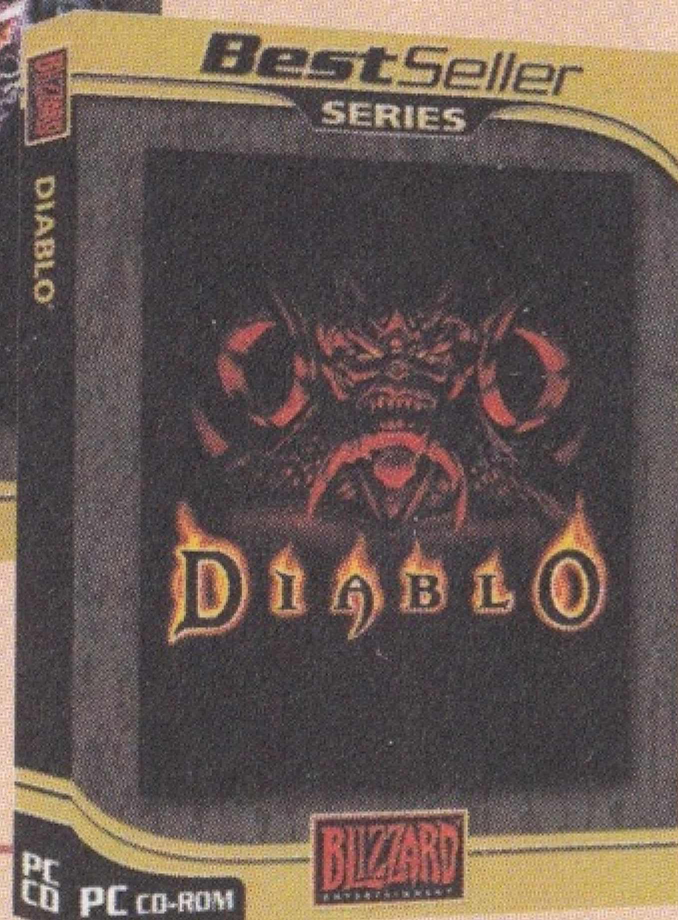
a oto nagrody, które możecie wygrać...

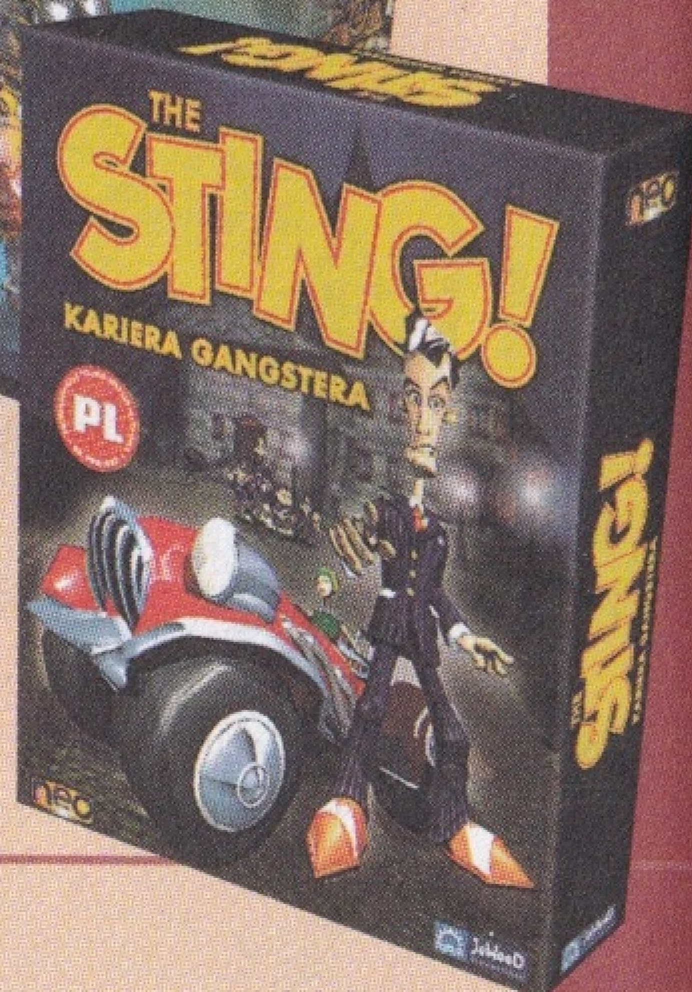












Zapraszamy do wzięcia udziału w niezwykłej grze! W tym opowiadaniu możesz wpływać na los jego bohatera! Wybierając odpowiednie odpowiedzi, możesz pomóc lub zaszkodzić kierowanej przez siebie postaci... Wystarczy, że pod koniec każdego fragmentu, gdy napotkasz (pora na twój ruch) *przejdziesz do akapitu oznaczonego numerem* (x). *Pamiętaj: zabawa będzie udana, gdy nie będziesz oszukiwał!*

1. Denis von Kramp siedział w jednej z najpodlejszych tawern w Estevick, przy ostatnim kuflu słabego piwa. Ostatnim, bo na więcej nie miał już pieniędzy. W jego mieszku pałętał się jeszcze samotny trójgroszak – wspomnienie po honorarium otrzymanym za ostatnią pracę. Patrzył z zazdrością na rozbawionych czeladników katowskich, opijających właśnie ostatni egzamin i głośno śpiewających wesołe, chociaż sprośne piosenki. Przy czeladnikach stale kręciły się dwie kelnerki, podając a to nowe dzbany piwa, a to miski z kaszą i mięsem, a to kawały dymiącej kiszki na drewnianych półmiskach, a to tace pełne świeżego, pszennego chleba. Do Denisa nie podchodził nikt. Wszyscy, jakby wyczuwali, że oto przy samotnym stole w kącie siedzi człowiek, który jest bez grosza. Nawet kulawy żebrak, snujący się między stolikami udawał, że go nie zauważa. I nagle pojawił się ten człowiek. Wysoki, chudy, w ciemnym płaszczu z postawionym na sztorc szerokim kołnierzem. Podszedł tak cicho, że Denis nawet nie zauważył, jak usiadł przy jego stoliku.
– Pan von Kramp, jak mniemam? – zapytał spokojnym i cichym głosem.

(pora na twój ruch)

– Dobrze pan mniema. (2)
– Von Kramp? Nie znam kogoś takiego. (3)

2. Denis podniósł wzrok. Nieznajomy miał przenikliwe spojrzenie. Jasnoniebieskie oczy, zimne niczym skute lodem pustkowia Arktaru bacznie mu się przypatrywały.
– Cieszę się, panie von Kramp. To honor poznać tak słynnego człowieka. Zwłaszcza, że mam nadzieję, iż będę mógł panu złożyć pewną propozycję.
– Propozycja... – powtórzył Denis, a przez myśl natychmiast przemknęło mu: „pieniądze!" – Zawsze jestem gotów wysłuchać godziwej propozycji.
– Godziwej – nieznajomy uśmiechnął się paskudnie – a jeśli nie będzie zbyt godziwa?

(pora na twój ruch)

– Wtedy po prostu moje usługi będą droższe. (6)
– Wtedy zapomnimy o całym tym spotkaniu. (8)

3. – Czyżby mnie oszukano? – zapytał nadal cicho i grzecznie, ale Denisa nie wiadomo czemu przeszedł dreszcz – nie znoszę, kiedy się mnie oszukuje.

(pora na twój ruch)

– Dobra, dobra, to ja jestem von Kramp, ale nie mam teraz ochoty na rozmowy. (4)
– I cóż z tym zrobisz, przybłędo? (5)

4. Nieznajomy przez chwilę milczał. – A jednak ze mną pan porozmawia – rzekł nadal uprzejmym tonem – choćby dlatego, że dzięki mnie nie będzie pan już musiał siedzieć nad ostatnim kuflem piwa i zastanawiać się, za co kupić następny.

(pora na twój ruch)

– Taaak – odparł Denis – być może pana faktycznie wysłucham. Ale chciałbym, aby propozycja była godna mojego czasu. (6)

5. – Panie von Kramp – głos nieznajomego zabrzmiał jak syk. Jakby nie powiedział von Kramp, ale fffon Krampfff – dokonał pan złego wyboru!

Jego dłoń błyskawicznie zniknęła w fałdach płaszcza i równie błyskawicznie pojawiła się nad stołem. Ale teraz był w niej krótki, lśniący sztylet. Denis nie zdążył nawet drgnąć. Nawet krzyknąć. Nawet zasłonić gardła dłonią. (7)

6. – Na pewno będzie pan zadowolony z honorarium – nieznajomy uśmiechnął się, odsłaniając zadziwiająco równe i białe zęby, które były rzadkością w mieście, gdzie o higienę dbano równie mało jak o ludzkie życie.
– I ja mam taką nadzieję – odparł Denis – a na dobry początek, zacznijmy od kolejki piwa.
– Dziękuję, panie von Kramp, ale nie piję – rzekł stanowczo nieznajomy – piwa – dodał po chwili – jednak, jeśli pan ma ochotę, to proszę się nie krępować.
Coś w tonie jego głosu zastanowiło Denisa. Miał ochotę na mały kufelek tego sikacza, który karczmarz chyba tylko przez ironię nazywał piwem, ale po chwili postanowił zrezygnować z tej wątpliwej przyjemności.

– A więc – Denis stuknął kłykciami w blat stołu – o co chodzi? (9)

7. Jedna z kelnerek podeszła, by zobaczyć, co robi gość, który z pochyloną głową siedzi nad kuflem z resztkami piwa. Krzyknęła, widząc smugę krwi na brudnym blacie. Przybyli strażnicy nie zdołali wydobyć niczego sensownego ani od niej, ani od rozbawionych gości. Nikt nawet nie zauważył obecności ciemno ubranego mężczyzny przy stole Denisa, nikt nie wiedział, co wydarzyło się w tym kącie karczmy, nikt nie przypuszczał, że jedno nieostrożne słowo mogło spowodować śmierć człowieka. Nikt również nie kwapił się, by zapłacić za pogrzeb von

Krampa, bo nikt nie znał nawet jego imienia i nazwiska. Pochowano go w mogile dla biedaków. W glinianym dole, przeznaczonym dla tych, którzy mieli nieszczęście pojawić się w złym czasie i złym miejscu.

KONIEC

8. Przybysz spojrzał na Denisa, jakby chciał sprawdzić, czy ten tylko żartuje, czy też naprawdę jest gotów zrezygnować z zarobku. Ale coś go widocznie przekonało, że rozmówca nie jest jeszcze na tyle zdesperowany, aby zrobić wszystko dla pieniędzy.

– Proszę się nie obawiać, panie von Kramp – westchnął – pozwolę sobie powiedzieć, że będzie pan działał w chwalebnym celu.

– Dobrze – Denis zastukał w blat stołu – proszę więc przejść do rzeczy. (9)

9. – Muszę podkreślić tylko jedno, panie von Kramp – tym razem głos nieznajomego nie brzmiał już tak spokojnie i łagodnie – niezależnie od tego, czy przyjmie pan zlecenie, czy też nie, żądam jednego: zachowania całkowitej tajemnicy. Czy to jest jasne?

(pora na twój ruch)

– O, drogi panie. To zależy od tego, co usłyszę! (10)

– Może pan ufać mojej dyskrecji. (11)

– Tajemnicy łatwiej jest dochować z pełnym mieszkiem w kieszeni. (12)

10. – Cóż – mężczyzna w milczeniu przyglądał się Denisowi – niech i tak będzie, ale proszę mi wierzyć, że utrzymanie tajemnicy będzie leżeć i w pańskim interesie. (13)

11. – Bardzo dobrze, panie von Kramp. Jest pan człowiekiem, jakiego potrzebuję. I proszę mi wierzyć, że pańska dyskrecja nie pozostanie niedoceniona – nieznajomy obrócił w palcach złotego dublona i pchnął go w stronę Denisa. Ten złapał szybko monetę. Złoty dublon! To oznaczało tydzień pod dachem i codzienne obiady. A wystarczyło tylko wysłuchać propozycji! (13)

12. – Słusznie, panie von Kramp – ciemno ubrany mężczyzna pchnął po blacie stołu złotą monetę. Potoczyła się łagodnie wprost w dłoń Denisa. Złoty dublon – von Kramp nie musiał nawet przyglądać się tej monecie, by poznać jej wartość. Żadna moneta nie była tak duża jak dublon, żadna nie mogła toczyć się tak ociężale, niczym ciężkie, złote koło. Za dublona można było w Estevick przeżyć nawet tydzień. Codziennie dach nad głową i gorące jedzenie!

– Teraz proszę więc słuchać – rzekł nieznajomy. (13)

13. – Wczoraj w Estevick odbyła się pewna uroczystość. Prawnik Edwina Nisselroy przekazał spadek jego dalekiemu krewniakowi, panu Godfrydowi de Grief, szanowanemu kupcowi korzennemu. Spadek ten można określić jako całkiem godny. Dom na nabrzeżu, dwa składy magazynowe, spora sumka w lokatach i gotówce, towary na statku do Bodenport oraz kilka – nieznajomy zawiesił głos, jakby szukał odpowiedniego słowa – pamiątek. Niezbyt cennych, jeśli wartość mierzyć tylko pieniędzmi. Wśród tych pamiątek jest drewniany, rzeźbiony relikwiarz, który pan de Grief kazał umieścić w domowej kapliczce... – nieznajomy zawiesił głos.

– I? – dodał po chwili Denis.

– Chciałbym, aby pan dostarczył mi ten relikwiarz. Jeszcze dzisiaj w nocy.

(pora na twój ruch)

– Cóż, panie nieznajomy, na tym właśnie zakończyliśmy naszą rozmowę. (14)

– W Estevick kradzież każe się szubienicą, drogi panie. Na rozstajach dróg, za miastem wiszą ci, którzy chcieli się zbyt szybko wzbogacić. (16)

– Proszę mówić dalej. (15)

14. Panie von Kramp, czy pańskie sumienie zostanie uspokojone informacją, iż wspomniany relikwiarz należał do mnie, a w posiadanie kupca wszedł w sposób, hmmm... nie do końca uczciwy? Proszę pana jedynie o dostarczenie mi mojej własności.

(pora na twój ruch)

– Nie. I sądzę, że de Griefa zainteresuje, iż ktoś tak bardzo pragnie jego relikwiarza (5)

– Hmmm... Przekonał mnie pan. Proszę kontynuować. (15)

15. – Mój informator miał słuszność, nie brak panu rozsądku. Proszę więc słuchać uważnie. Dom de Griefa mieści się w zaułku Ravignon, w głębi dużego ogrodu. Na pewno go pan nie przegapi, jest otoczony wysokim, stalowym parkanem. Wewnątrz powinna być wyłącznie służba, gdyż właściciel będzie na balu wyprawianym przez cech kupców. To ułatwi panu zadanie. Nie wiem dokładnie, gdzie mieści się kapliczka, w której umieszczono relikwiarz. Jedno jest jednak pewne: znajduje się ona na piętrze domu. Poszukiwania nie powinny zabrać panu zbyt wiele czasu. Proszę pamiętać: interesuje mnie jedynie relikwiarz, nic więcej. Kiedy pan go odzyska, proszę przyjść tutaj i szepnąć słówko karczmarzowi. (17)

16. – Widzę, że woli pan przymierać głodem, niż pomóc komuś w potrzebie – odezwał się po chwili

nieznajomy. Mówił cicho, z głową lekko pochyloną. – To prawda, że szubienice w Estevick uginają się pod ciężarem tych, którzy mają lepkie palce. Proszę mi jednak wierzyć, że tamto niebezpieczeństwo jest odległe i mało prawdopodobne. Inne, znacznie poważniejsze, jest tuż tuż. Panie von Kramp, czyżbym pomylił się co do pańskiej osoby?

(pora na twój ruch)

– A jednak przekonał mnie pan, proszę o szczegóły. (15)

– Drogi panie, kimkolwiek pan jest, nie uda ci się zastraszyć nikogo o nazwisku von Kramp. Żegnam. (5)

17. Nieznajomy rzucił na blat stołu kolejnego dublona, który jeszcze kręcił się wśród zaschłych plam po cienkim piwie, gdy jego właściciel zniknął już w mroku nocy. Von Kramp przyglądał się ponuro złotej monecie, nie wiedząc, czy wpakował się właśnie w awanturę, kończącą się zawiązaniem postronka na szyi, czy też kończącą jego kłopoty finansowe. Westchnął ciężko, zdając sobie sprawę, że niczego nie zmieni, siedząc w karczmie. Podniósł się, zgarnął dublona, na jego miejsce rzucił ostatniego trójgroszaka i wyszedł na zewnątrz. (20)

18. Denis przywarł plecami do ogrodzenia, wsłuchując się w noc. Słyszał szelest liści na drzewach, odległe nawoływania strażników nocnych, skrzypienie gałęzi. Nagle, tuż za jego plecami, rozległ się cichy warkot. Pies! W ogrodzie był pies! Odwrócił się i zobaczył ogromne zwierzę. Nawet dzik czułby respekt przed tym stworzeniem. Von Kramp nerwowo przełknął ślinę...

(pora na twój ruch)

– Mimo obecności zwierzęcia w ogrodzie zdecydował się przejść przez parkan. Lubił psy, a one zawsze to wyczuwały. Był pewien, że uda mu się poskromić i tego. (22)

– Von Kramp przypomniał sobie krwawe kiszki podawane w tawernie. Może należało wrócić tam i przynieść coś, co zasmakuje bestii? (19)

19. Droga do tawerny i z powrotem nie trwała zbyt długo. Denis znowu znalazł się przy parkanie posesji kupca. Pies wciąż tam był. Von Kramp wyciągnął kiszkę z kieszeni i wrzucił mięso. Daleko, jak najdalej od parkanu. Czworonożny strażnik rzucił się na nią łapczywie, a wtedy Denis błyskawicznie przeszedł przez ogrodzenie i zniknął w mroku spowijającym ogród. (23)

20. Zaułek de Ravignon mieścił się w dobrej części miasta, gdzie straże po zmroku chodziły częściej niż w pozostałych dzielnicach, widok obdartusa budził ujadanie psów, a żyło się wygodnie i dostatnio. Von Kramp wiedział, że samo dostanie się do ogrodu będzie wymagało ostrożności. Gdyby ront straży miejskiej zobaczył go, przeskakującego przez parkan, wszczęto by od razu alarm. Dlatego w kupieckiej dzielnicy zachowywał daleko posuniętą ostrożność. Trzymał się cieni, korzystał z osłony, jaką dawały załomy murów, wsłuchiwał się w odgłosy nocy. Tu, w przeciwieństwie do dzielnicy portowej, było cicho i spokojnie. Dumał właśnie z goryczą, że za pieniądze można kupić nawet ciszę, kiedy nagle zdał sobie sprawę, że dotarł do zaułka. Z miejsca, w którym stał, widział, że tylko jedna posesja otoczona jest stalowym parkanem.

(pora na twój ruch)

– Stał przez chwilę i uważnie nasłuchiwał, co dzieje się w pobliżu. (18)

– Szybko podbiegł do parkanu, chcąc jak najszybciej zniknąć z ulicy. (21)

21. Denis podskoczył, chwycił pręty parkanu i jednym, zgrabnym skokiem wylądował na trawie, w ogrodzie. Chyłkiem przemknął do najbliższego drzewa i rozejrzał się uważnie wokół, wciąż przytulony do pnia. Wśród drzew dostrzegł dach budynku. Jak dotąd wszystko szło dobrze. Nagle, tuż przy von Krampie, niczym spod ziemi, wyrósł wielki, potężnie umięśniony pies. Runął na intruza nawet bez jednego warknięcia. Denis próbował zasłonić się, uciec z ogrodu... Niestety, nim zdołał zrobić choć krok, bestia chwyciła go za gardło potężnymi kłami.

Ciało von Krampa rankiem znalazł ogrodnik. Zostawił je leżące na trawie, w kałuży krwi, a sam (mrucząc pod nosem, że to już trzeci włamywacz w tym miesiącu), wrócił do domu, by powiadomić właściciela.

KONIEC

22. Von Kramp zwinnie przeskoczył ogrodzenie. Podniósł się, lecz nim zdążył nawet krzyknąć na kark spadła mu wielka bestia. Próbował wspiąć się z powrotem na parkan, ale pies był bardzo silny. Przeszywający ból w łydce, palce puściły ogrodzenie. Przetoczył się jeszcze po trawie, ale psie zęby nieomylnie poszukały gardła. W ostatniej chwili von Kramp pomyślał z ironią, że nie znalazł śmierci na polach bitew, nie zginął, badając antyczne ruiny, nie zdołali go zabić płatni zabójcy, a ginie zagryziony przez zwykłego psa.

KONIEC

23. Denis nerwowo obejrzał się przez ramię, nie do końca pewien, czy czworonożna bestia została za nim. Na szczęście pies był wygłodzony, a kiszka bardzo duża i bardzo przyjemnie pachnąca. Trzeba jednak było się spieszyć. Von Kramp dostrzegł, że duży, oświetlony podjazd kończy się szerokimi schodami prowadzącymi wprost do domu. Ale tędy raczej trudno było wejść do środka bez zwrócenia uwagi domowników.

(pora na twój ruch)

– Postanowił przejść na tyły domu. (25)

– Pomyślał więc, że warto by obejrzeć boczne skrzydło. (24)

24. Ostrożnie, powoli Denis przeszedł do bocznego skrzydła. Białe ściany domu były wyraźnie widoczne, czerniły się w nich ślepe oczodoły okien. Wydawało mu się, że widzi gdzieś za nimi poblask świec, ale tego nie był pewien. Rozgarnął dłońmi krzaki rododendronu i zauważył, że okno jednego z pomieszczeń było uchylone.

(pora na twój ruch)

– Zdecydował się wykorzystać tę okazję. (26)

– Przed podjęciem jakiejkolwiek decyzji postanowił jednak obejrzeć tyły domu. (25)

25. Powoli, starając się pozostawać w cieniu, von Kramp przeszedł na tyły domostwa. Już sam jego rozmiar świadczył, że handel korzeniami był wyjątkowo opłacalnym interesem. Na tyłach zauważył kilka dorodnych drzew, z których konarów, przy odrobinie wysiłku, być może udałoby się przeskoczyć na balkon. Zwinnie wdrapał się na drzewo. Jego rozmiary świadczyły o tym, że posadzono je zapewne zanim wybudowano sam dom. Dotarcie na balkon było już dziecinnie łatwe. Przykucnięty, badał możliwość sforsowania bogato oszklonych drzwi. Ku jego zdumieniu naciśnięta klamka ustąpiła... (27)

26. Bacznie rozglądając się dookoła, von Kramp powoli podszedł do otwartego okna. Zatrzymał się tuż koło niego. Wsłuchiwał się w ciemność, starając się wykryć potencjalne niebezpieczeństwa. Po kilku minutach doszedł do wniosku, że otwarte okno to po prostu efekt niedbalstwa służby. Bez problemów dostał się do środka domu kupca de Griefa, ale potem przez kilka minut przyzwyczajał wzrok i uspokajał oddech. Teraz pozostawał tylko odnaleźć domową kaplicę. Powoli przesuwał się w kierunku majaczących w ciemności drzwi. Otworzył je ze skrzypnięciem, na które normalnie nie zwróciłby w ogóle uwagi, jednak w tych okolicznościach wydało się ono głośne jak uderzenia dzwonu, zwołującego wiernych na modlitwę. Z bijącym sercem wyszedł na korytarz. Drewnianą podłogę kryły bogate dywany. (28)

27. Ostrożnie przekroczył próg. Wewnątrz było cicho i ciemno. Przez kilka minut przyzwyczajał wzrok i uspokajał oddech. Być może otwarte drzwi balkonowe były po prostu efektem niedbalstwa służby. Przyglądał się ciemnemu wnętrzu. Dostrzegł, że pomieszczenie, a przypuszczalnie i cały dom, były luksusowo urządzone. Widział zarys biurka i krzeseł, niewielką kanapę. Na ścianach wisiały obrazy. Zobaczył majaczące ciemniejszą plamą drzwi, wiodące pewnie na korytarz. Ostrożnie nacisnął klamkę i wyszedł z pustego pokoju (29)

28. Krok za krokiem, powoli, szedł korytarzem obcego domu. Pomny słów tajemniczego nieznajomego, szukał schodów wiodących na piętro. Dostrzegł nikły odblask światła na ścianach. Jednak wzrok nie robił mu sztuczek, kiedy w ogrodzie zdawało mu się, że przez ciemne okna widać chybotliwe światło. Kryjąc się w cieniu, zbliżał się do źródła światła. Ostrożnie wychylił się zza załomu korytarza i ujrzał schody, których szukał. Zobaczył świecznik stojący na niewielkiej komódce przy ścianie. Obok siedział na krześle służący ubrany w zdobną liberię. Szkopuł w tym, że aby dostać się na schody, von Kramp musiał przejść obok sługi. A kto mógł mu zagwarantować, że ten starszy człowiek nie śpi lekko jak mysz?

(pora na twój ruch)

– Postanowił podjąć ryzyko i zdecydował, że spróbuje przemknąć obok służącego. (30)

– Wolał jednak nie ryzykować. Powrót do ogrodu, na tyły domu, by tam poszukać innego wejścia do środka, wydał mu się bezpieczniejszym rozwiązaniem. (25)

29. Korytarz był wykładany drewnianym parkietem, który z kolei przykryto miękkim dywanem. Denis z zadowoleniem stwierdził, że kobierzec doskonale tłumi kroki. W korytarzu dostrzegł kilkoro drzwi i doszedł do wniosku, że domowa kapliczka najprawdopodobniej znajduje się w pobliżu sypialni pana domu. Pozostawało tylko ją znaleźć. Pierwsze drzwi prowadziły do biblioteki. Na wysokich regałach widać było równe grzbiety oprawionych w skórę książek. Powietrze pachniało tam kurzem i zwietrzałym zapachem dawno wypalonego tytoniu. Zawiedziony von Kramp zamknął drzwi i skierował się ku następnym. Tym razem miał chyba więcej szczęścia. Pokój wyglądał na sypialnię. W ciemnościach majaczył zarys wielkiego łoża. Tylko czy były tu jakieś inne drzwi? (31)

30. Von Kramp przez chwilę obserwował służącego. Wydało mu się, że starszy człowiek śpi naprawdę mocno. Wstrzymał oddech i starając się iść ciszej niż kot. Dotarł

do schodów. Połowa drogi była już za nim. Nagle ciszę nocy zakłócił stłumiony odgłos końskich kopyt i skrzypienie żwiru na podjeździe przed domem. Von Kramp z przerażeniem dostrzegł, że sługa budzi się ze snu. Wbiegł po schodach i przez długą niczym wieczność chwilę miał nadzieję, że lokaj go nie zauważył. Niestety! Przeraźliwy krzyk „ratunku! pomocy! złodziej!" rozległ się w całym domu. Denis pobiegł na górę, zapominając o zadaniu, zapominając o nieznajomym, zapominając o złotych dublonach. Chciał już tylko uciec z tego domu. Za sobą słyszał nadspodziewanie szybki tupot lokaja i ciężki, chrapliwy oddech. Wbiegł w jakiś ciemny korytarz i nagle usłyszał huk. Ból rozlał się po plecach. Spojrzał na swą pierś i zobaczył tam ogromną, krwawą plamę. A potem nie czuł już nic, tylko ogarnęła go gwałtowna i absolutna ciemność, jakby ktoś zdusił w palcach ogarek świeczki.

KONIEC

31. Denis ostrożnie zamknął za sobą drzwi sypialni i usiłował przebić wzrokiem ciemności panujące w jej wnętrzu. Ostrożnie rozglądał się po pomieszczeniu i dostrzegł wreszcie drzwi prowadzące do drugiego, znacznie mniejszego pokoju. Wszedł do środka, a w nozdrza uderzył go intensywny zapach, nuta wonnego dymu kadzideł z czymś dziwnym... czymś, co przypominało mu dawne przygody, odór, jaki niegdyś czuł w zapomnianych grobowcach Wschodu. Von Kramp wyjął z zanadrza świeczkę i zdecydował się zaryzykować. W pokoju nie było okien, a więc nikt nie dostrzeże wątłego płomyka. Po chwili mógł już dokładniej przyjrzeć się pomieszczeniu. To z całą pewnością była domowa kaplica. Nie potrafił poznać, jakiemu bogowi lub jakim bogom poświęcono ołtarzyk, ale niewiele też go to obchodziło. Podniósł świeczkę. Na przeciwległej ścianie wisiało coś, o co zapewne chodziło zleceniodawcy. Bogato zdobiony, zwłaszcza na pokrytych płaskorzeźbami ściankach, relikwiarzyk. Von Kramp podszedł i ostrożnie zdjął go ze ściany. Wiedział, jak bardzo nierozsądnie postępuje. Wiedział, że domowa relikwia może być strzeżona za pomocą magii lub zwykłego alarmu, ale coś w atmosferze tego pokoju zmuszało go do szybkiego wyjścia. Może był to ten dziwny zapach, a może groteskowe, monstrualne postacie wyrzeźbione na skrzydełkach relikwiarza? Wcisnął zdobyczny przedmiot za pazuchę i jednym dmuchnięciem zgasił świeczkę. Po chwili był już na korytarzu. Nagle usłyszał stłumiony odgłos końskich kopyt i skrzyp żwiru na podjeździe. De Grief powrócił! Von Kramp szybko, niemal biegiem, wpadł do pokoju, z którego prowadziło wyjście na balkon. Desperacko rzucił się ku zbawczym konarom drzewa i po chwili był już na ziemi. Z uwagą wypatrywał, czy nie ujrzy gdzieś psa, lecz ten, widocznie pobiegł witać przybywającego pana. Szybko przeskoczył parkan i niemal biegiem wrócił do tawerny. Jeszcze zdyszany, z trudem łapiąc powietrze stanął przed karczmarzem patrząc w jego zniszczoną, pokrytą liszajem twarz.

– Jest na górze, w pokoju nad główną salą – usłyszał.

Wbiegł po schodach i otworzył drzwi, nie zadając sobie nawet trudu, aby zastukać. (32)

32. Dwie postacie stały w ciemnej, zatęchłej izbie. Mrok rozświetlał tylko żółty blask łojowej świeczki płonącej nierównym, spazmatycznym płomieniem.

– Von Kramp – Denis wyraźnie słyszał skrywane podniecenie w głosie nieznajomego – czy ma pan to, von Kramp? Czy ma pan relikwiarz?

Denis bez pośpiechu wyciągnął zza pazuchy drewniany relikwiarzyk. Raz jeszcze przyjrzał się ledwo widocznym w mroku zdobieniom. I jeszcze raz zdziwił się, po co nieznajomemu był ten bezwartościowy przedmiot. Czyżby pamiątka rodzinna? Bibelot skradziony ukochanemu dziaduniowi, który próbuje odzyskać wierny rodzinie wnuczek? Von Kramp parsknął śmiechem w myślach. Człowiek, który stał przed nim, nie wyglądał na takiego, który kiedykolwiek kierował się w życiu rodzinnymi sympatiami. I nie wyglądało na to, by kiedykolwiek miał ukochanego dziadunia.

– Tak, mam relikwiarz – podał zdobyty u korzennego kupca przedmiot – a teraz proszę o honorarium.

Nieznajomy chwycił drapieżnie relikwiarz i drżącymi dłońmi otworzył go. Ostrożnie wyłamał pierwszą figurkę i delikatnie, bardzo delikatnie wyjął coś ze środka. Coś maleńkiego. Błyszczącego. Szklaną fiolkę z opalizującym płynem.

– Jest! Jest! Jest! – wykrzyknął chrapliwie i opadł na zydel.

Głęboko pochylony trzymał tajemniczą fiolkę w zaciśniętych dłoniach i drżał na całym ciele. Denis słyszał tylko jego ciężki oddech. Cofnął się o krok. O co chodziło w całej tej sprawie? Człowiek w ciemnym płaszczu powoli się uspokajał, aż wreszcie podniósł wzrok.

– Proszę się nie bać, von Kramp – powiedział, siląc się na spokój – pańska misja została wypełniona. Jeszcze tylko jedna rzecz, zanim się rozstaniemy...

– Tak? – Denis bezwiednie cofnął się jeszcze o krok aż poczuł ścianę pod plecami.

– Pan musi się dowiedzieć, co tutaj jest – wyciągnął opalizującą fiolkę na dłoni, tak że zamigotała w świetle.
– To pańska sprawa, ja tylko...
– Nie, von Kramp, pan musi wiedzieć! – krzyknął mężczyzna – musi pan wiedzieć – dodał spokojniej – jakkolwiek dziwna wydałaby się panu ta historia...

Odetchnął ciężko.
– Poszukiwałem relikwiarza od lat. Dla niej – potrząsnął fiolką – tu znajduje się kilka kropel płynu stworzonego przez alchemika Bottgera na dworze króla Augustusa. Ten płyn to – długi, biały palec nieznajomego zdawał się wisieć w powietrzu, a płomień świecy wręcz prześwitywał przez cienką skórę obciągniętą na kościach – eliksir wiecznego życia, panie von Kramp. Wypij go, a na zawsze zachowasz swój wiek, wypij go, a zawsze będziesz zdrowy, wypij go, a nigdy nie ulegniesz mocy śmierci! I teraz żądam od pana jednego, von Kramp. Żądam odpowiedzi na pytanie: czy wiedząc o mocy tego eliksiru, ofiaruje mi go pan z własnej i nieprzymuszonej woli?
Denis patrzył w płonące lodowatym ogniem oczy nieznajomego i czuł, że to, co mówi ten człowiek, jest prawdą. W jego dłoni spoczywała przyszłość Denisa. Wieczne życie i wieczna młodość.
– A czy mogę postąpić inaczej? – zapytał zduszonym głosem.
– Jeśli pan zażąda, oddam panu eliksir – rzekł przybysz, a Denis dostrzegł, że jego kolana drżą jak w febrze.

(pora na twój ruch)

– A więc dobrze – von Kramp postąpił dwa kroki naprzód. Podjąłem już decyzję! Niech pan mi odda eliksir! Wieczna młodość, zdrowie, brak lęku przed śmiercią! Pan mi to daje? Dobrze! Biorę! (33)
– A więc dobrze – von Kramp postąpił dwa kroki naprzód. Podjąłem już decyzję! Wynająłem pan moje usługi i to co ukradłem, należy do pana. Na dobre i na złe. Ja chcę tylko moje pieniądze. (34)

33. Mężczyzna westchnął ciężko, tak jakby za chwilę miał skonać.
– Błagam, von Kramp – wyjęczał – pan nie wie, co pan robi. Błagam, niech pan się zastanowi!

(pora na twój ruch)

– Zastanowiłem się! Eliksir jest mój! (35)
– Dobrze, człowieku, zabieraj swój eliksir. (34)

34. – Oto pańskie pieniądze – ciężki mieszek wylądował na podłodze, głośno brzęcząc – Dziękuję, von Kramp...

Przybysz odkorkował fiolkę i jednym łykiem wypił zawartość. Jego twarz rozjaśniła się dziwnym blaskiem, nagle złagodniała i jakby wypiękniała.

– Słyszał pan o lekarstwach, które zażyte w nadmiarze, są truciznami? Oto przykład takiego lekarstwa. Panu dałoby wieczne życie, mnie ofiaruje śmierć. Dlatego, von Kramp, że ja osiemset siedemdziesiąt lat temu wypiłem już taki eliksir i do dziś wrze on w moich żyłach. Ten, tutaj, da mi spokój śmierci. Wreszcie! (36)

35. Denis jednym ruchem wyrwał fiolkę z dłoni nieznajomego. Widział rozpacz w jego oczach, lecz nie zważał na to...

Odkorkował ją zgrabnie i przechylił zawartość do ust. Poczuł na języku słony smak, a potem ciepło ogarnęło jego gardło, przełyk i wnętrzności. Kojące ciepło. Siła. Moc. Wiedział już, że będzie żyć wiecznie. Ten skurczony człowiek obok wydawał mu się żałosny. Jak mógł kiedyś się go bać?

– Teraz czas na moją historię, von Kramp – usłyszał głos pełen nietłumionej nienawiści – a wysłucha jej pan z grozą w sercu! Słyszał pan o lekarstwach, które zażyte w nadmiarze są truciznami? Oto przykład takiego lekarstwa. Mnie dałoby śmierć, panu da wieczne życie. Dlatego, von Kramp, że ja osiemset siedemdziesiąt lat temu wypiłem już taki eliksir i do dziś wrze on w moich żyłach. Ten, tutaj, dałby mi spokój śmierci. Gdyby nie pańska chciwość! (36)

36. – Czy wiesz, człowieku, jak to jest żyć i widzieć, że wszystko przemija? Patrzeć na śmierć wszystkich bliskich, przyjaciół i rodziny? Wiedzieć, że twoje wnuki, prawnuki i praprawnuki umrą przed tobą, że kiedy zamienią się w proch, ty będziesz żyć, żyć i żyć?

Czy wiesz, jak to jest uciekać z miejsca na miejsce, kiedy ludzie widzą, że się nie starzejesz i biorą cię za jakiegoś czarownika? Czy wiesz, jak to jest uciekać przed płonącym stosem? Czy wiesz, jak to jest patrzeć, jak starzeje się i umiera ukochana kobieta? Ja tego wszystkiego zaznałem, von Kramp!

A ty uczyniłeś to, co uczyniłeś. Wybór był twój i teraz pozostanie ci tylko rozmyślać nad tym, czy mógł on być gorszy czy lepszy! Bądź potępiony lub bądź błogosławiony, von Kramp. Ale decyzja należała tylko do ciebie!

KONIEC

tekst: Artur Marciniak

26 LISTOPAD PONIEDZIAŁEK

27 WTOREK

28 ŚRODA

29 CZWARTEK



LISTOPAD 30

PIĄTEK

GRUDZIEŃ 1

SOBOTA



©2001 JoWooD

2

NIEDZIELA

CLICKERS na cały rok







3 GRUDZIEŃ PONIEDZIAŁEK

4 WTOREK

5 ŚRODA


©2001 3DO

6 MIKOŁAJKI CZWARTEK

PIĄTEK 7

SOBOTA 8

NIEDZIELA 9


©2001 JoWooD

CLICK! RADZI...

Zima to świetna pora na spróbowanie swoich sił w jeździe na nartach, snowboardzie czy łyżwach. Jeśli do tej pory twój kontakt ze sportem polegał jedynie na graniu w NHL 2002 albo MADDEN NFL 2002, gwałtowny przeskok do rzeczywistości niewirtualnej może okazać się niebezpieczny dla twojego zrowia. Dlatego też radzimy ci, abyś już teraz, na początku grudnia, zadbał o swoją kondycję. Kilkanaście minut ćwiczeń fizycznych dziennie sprawi, że za kilka tygodni, podczas ferii świątecznych nie będziesz obiektem żartów i złośliwych uwag!



10 GRUDZIEŃ PONIEDZIAŁEK

11 WTOREK

12 ŚRODA

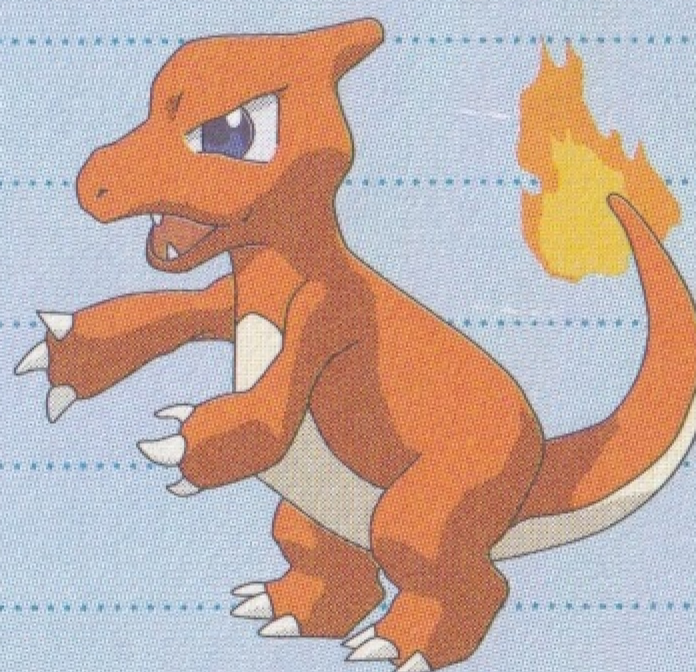


13 CZWARTEK

PIĄTEK 14

SOBOTA 15

NIEDZIELA 16


©2001 Nintendo

CLICK! RADZI...

Często pytacie nas o adresy internetowe takiej czy innej firmy lub o strony na jakiś konkretny temat. Najłatwiej znaleźć je, korzystając z jednej z licznych wyszukiwarek internetowych (**www.altavista.com, www.yahoo.com, www.google.com, www.onet.pl. www.wp.pl**). W okienku wyszukiwarki należy wpisać interesujący cię temat i kliknąć na klawisz „szukaj" („search" w angielskich serwisach). Przykładowo, możesz wpisać „Pokemon" albo „Final Fantasy". Warto stosować cudzysłów – większość wyszukiwarek ma wtedy mniejsze kłopoty z interpretacją zapytania.



17 GRUDZIEŃ PONIEDZIAŁEK

18 WTOREK

19 ŚRODA

20 CZWARTEK



©2001 Bugbear

GRUDZIEŃ

PIĄTEK 21

SOBOTA 22



©2001 JoWooD

NIEDZIELA 23

CLICK! RADZI...

Wciskając klawisz F8 podczas startu systemu Windows, uzyskujesz dostęp do menu umożliwiającego między innymi wystartowanie komputera w trybie awaryjnym. Jest to bardzo dobra funkcja, która przydaje się wtedy, gdy w trybie normalnym komputer nie chce startować lub startuje nieprawidłowo. Przeważnie wystarczy uruchomić tryb awaryjny, po czym zrestartować go ponownie, już normalnie. Działając w trybie awaryjnym, będziesz mógł też – na przykład – wykasować sterowniki, które zainstalowałeś, by polepszyć pracę komputera, a które działają źle.



24 GRUDZIEŃ

PONIEDZIAŁEK

WIGILIA



25 WTOREK

BOŻE NARODZENIE

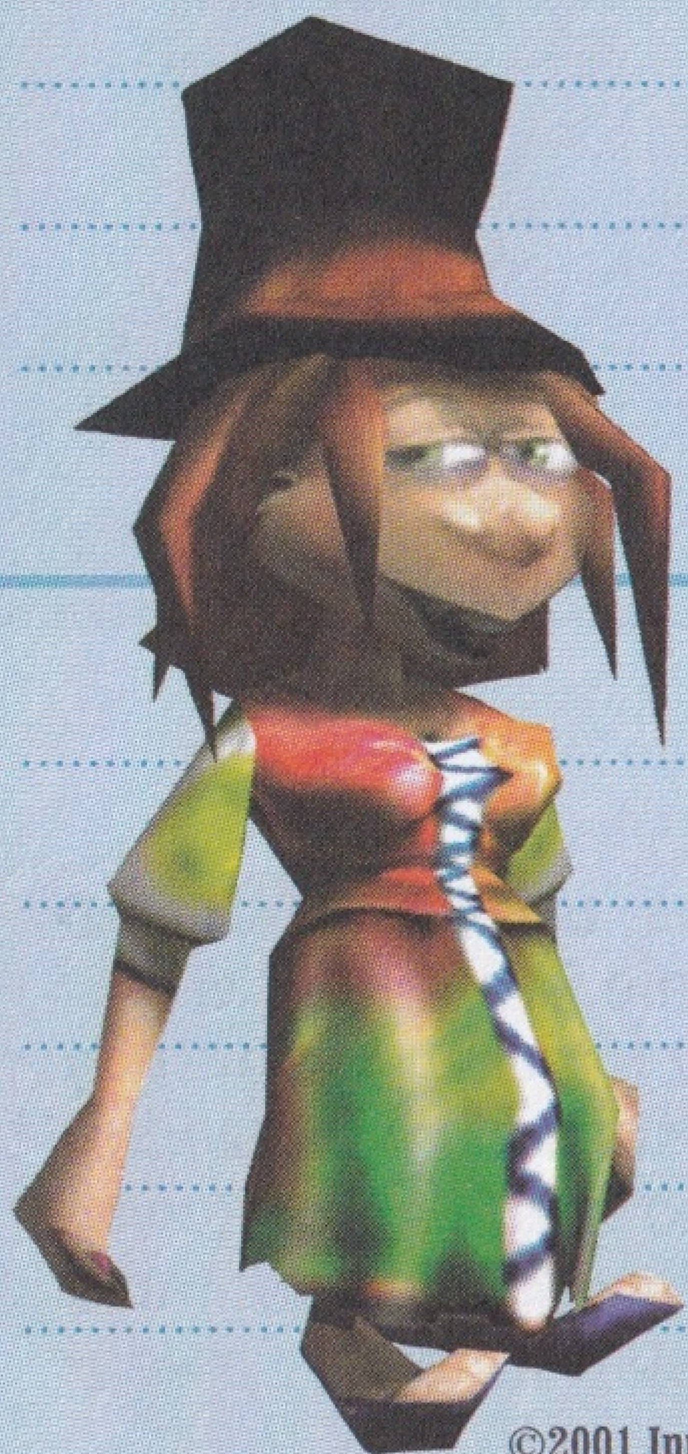


26 ŚRODA

BOŻE NARODZENIE



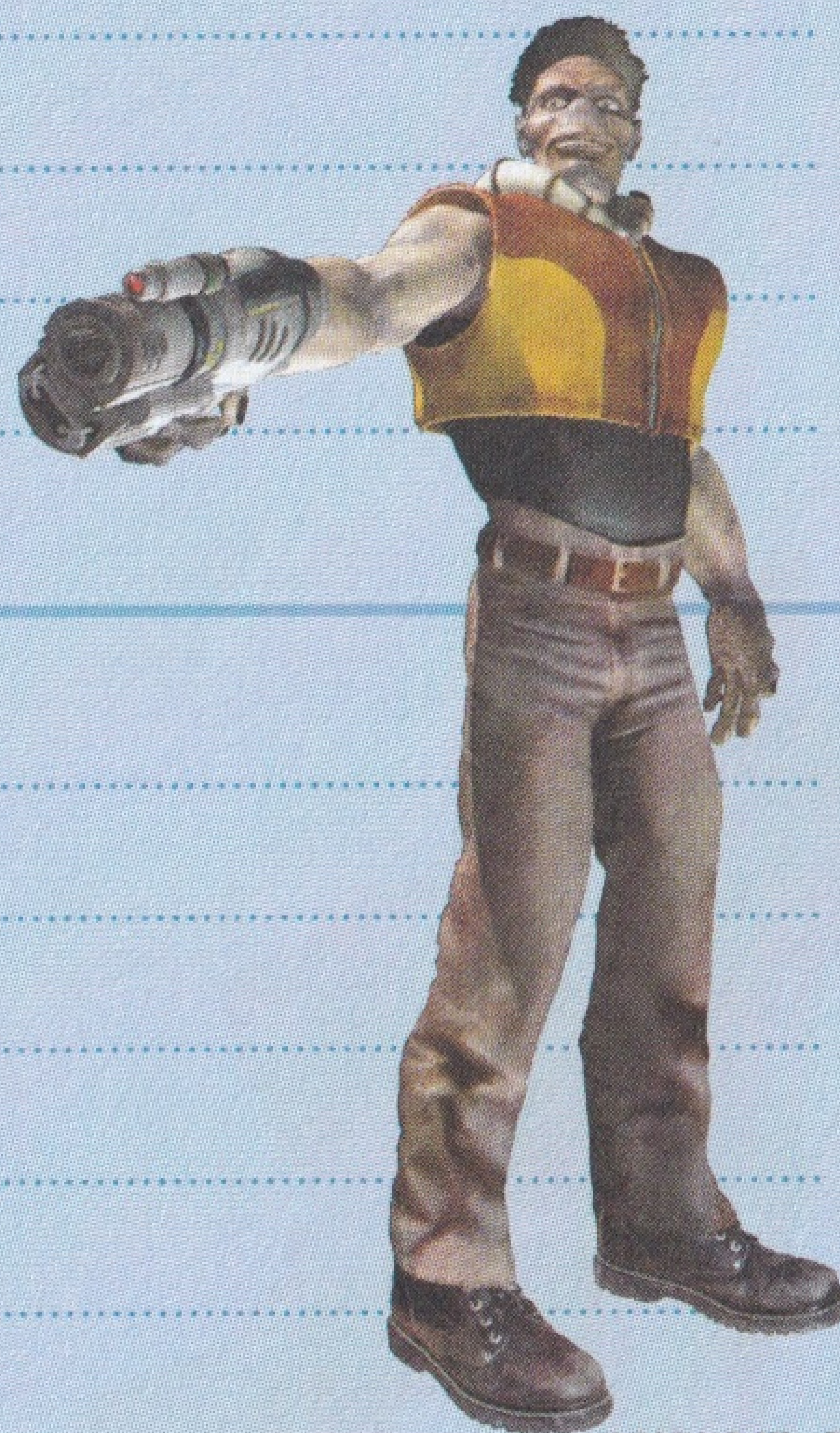
27 CZWARTEK



PIĄTEK 28

SOBOTA 29

NIEDZIELA 30



©2001 JoWooD

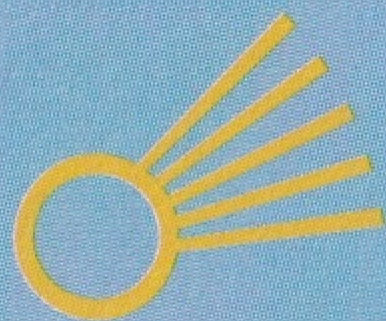
CLICK! RADZI...



Czasami zdarza się, że przeglądarka Internet Explorer przestaje poprawnie obsługiwać mysz. Nie możesz wtedy dostać się do górnej belki z opcjami, na przykład nagrać strony, którą akurat oglądasz. Rozwiązanie tego problemu jest bardzo proste, choć nieco uciążliwe – należy mianowicie „zwinąć" okno Explorera do postaci minimalnej (na „Task Bar" u dołu ekranu), po czym ponownie powiększyć je na cały ekran. Po tym rytuale wszystko powinno wrócić do normy.

31 GRUDZIEŃ PONIEDZIAŁEK

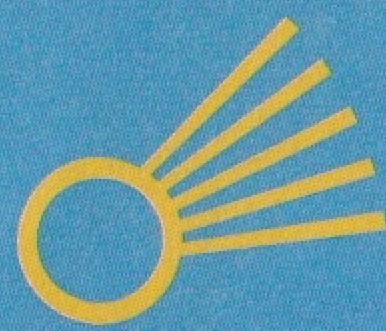
SYLWESTER



1 STYCZEŃ WTOREK

NOWY ROK

2002



2 ŚRODA

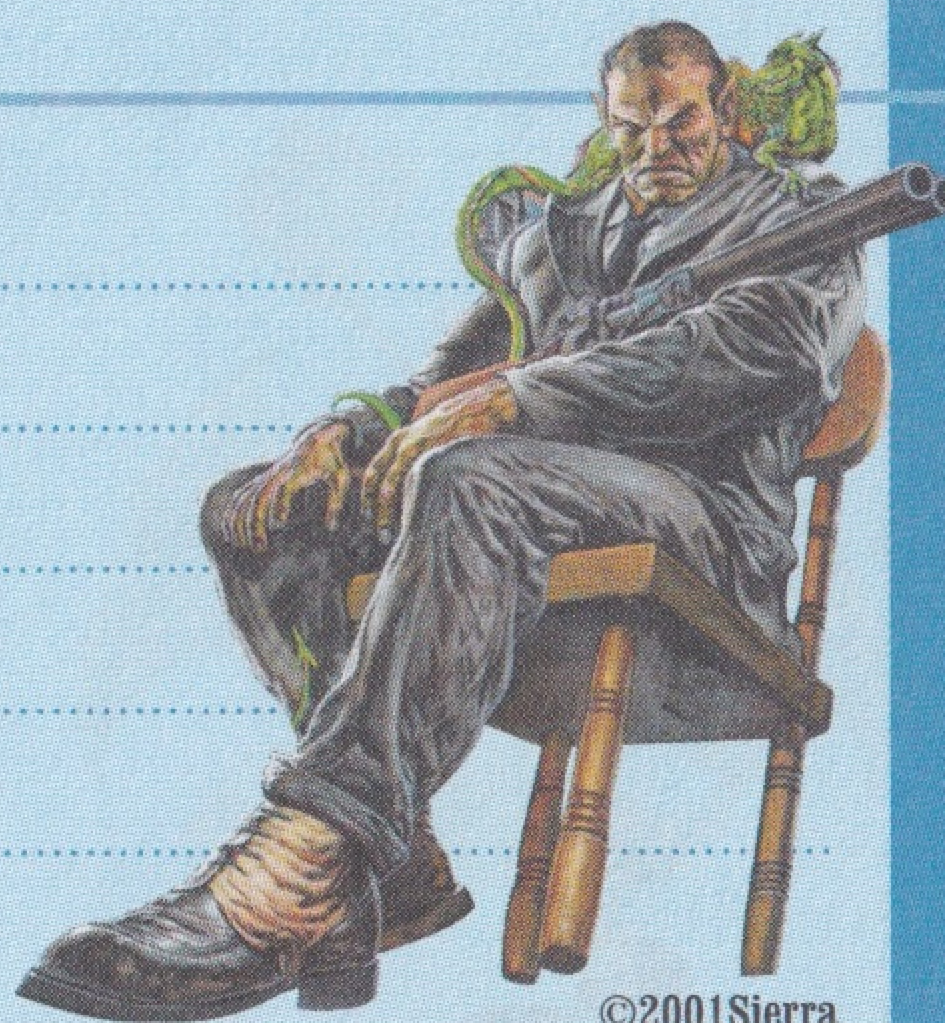
3 CZWARTEK



PIĄTEK 4

SOBOTA 5

NIEDZIELA 6



©2001Sierra



STYCZEŃ

7 PONIEDZIAŁEK

8 WTOREK

9 ŚRODA

10 CZWARTEK

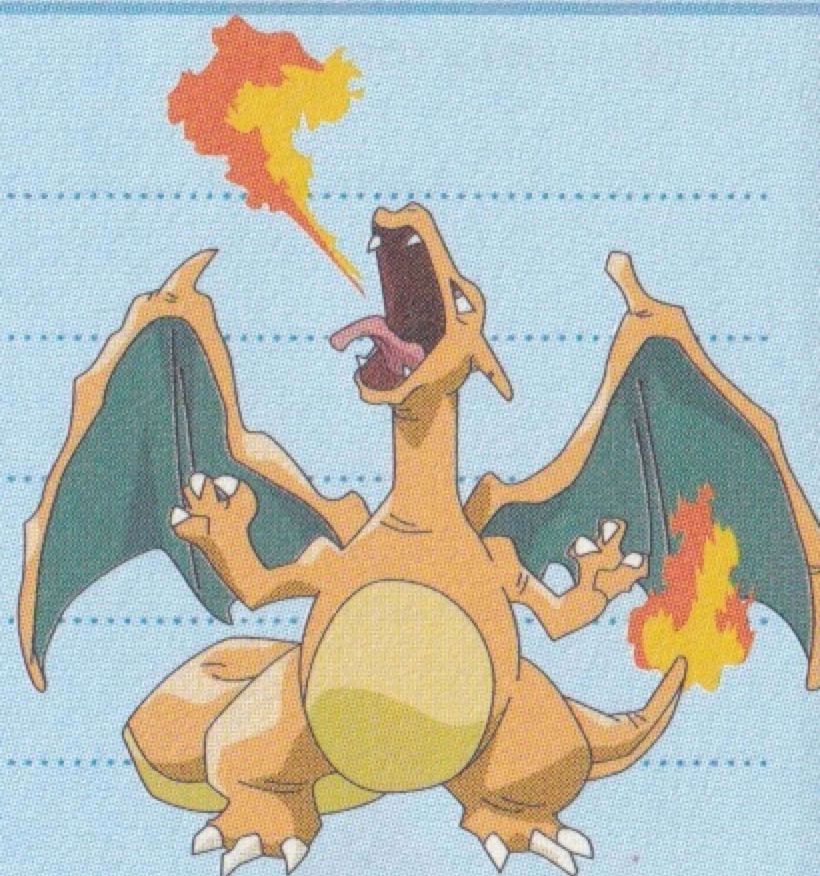


©2001 Blizzard

PIĄTEK 11

SOBOTA 12

NIEDZIELA 13



CLICK! RADZI...

Jeżeli marzysz o tym, by posiadać w swojej kolekcji obrazki z ulubionych gier, potrzebujesz programu HyperSnap DX (znajdziesz go na płycie CD dołączonej do tego Kalendarza). Program należy uruchomić przed odpaleniem gry i skonfigurować odpowiednio do swoich potrzeb. Następnie uruchamiasz grę (nie wyłączając HyperSnapa). Teraz możesz „łapać" screeny z gry, wciskając odpowiedni klawisz (domyślnie jest to Scroll Lock, choć możesz ustawić dowolny inny lub też kombinację klawiszy, na przykład Shift Z). Złapane obrazki możesz pokazać znajomym lub rodzicom.



14 STYCZEŃ

PONIEDZIAŁEK

15

WTOREK

16

ŚRODA

17


©2001 Interplay

CZWARTEK

PIĄTEK 18

SOBOTA 19



©2001 Eidos & Core Design

NIEDZIELA 20

CLICK! RADZI...

Zdarza się czasami, że twój komputer zaczyna wpadać w wibracje i wydaje dziwaczne, buczące dźwięki. Jest to mocno irytujące, psuje komfort pracy, a poza tym może spowodować złe działanie sprzętu. Wibracje przeważnie spowodowane są niedokręconymi śrubkami od czytnika CD lub blach obudowy, czasami też bywa, że źródłem hałasu jest wiatraczek od procesora. Postaraj się zlokalizować źródło dźwięku i jak najszybciej zlikwidować problem (dokręć śrubki lub wymie wiatraczek).



21 STYCZEŃ

PONIEDZIAŁEK

22

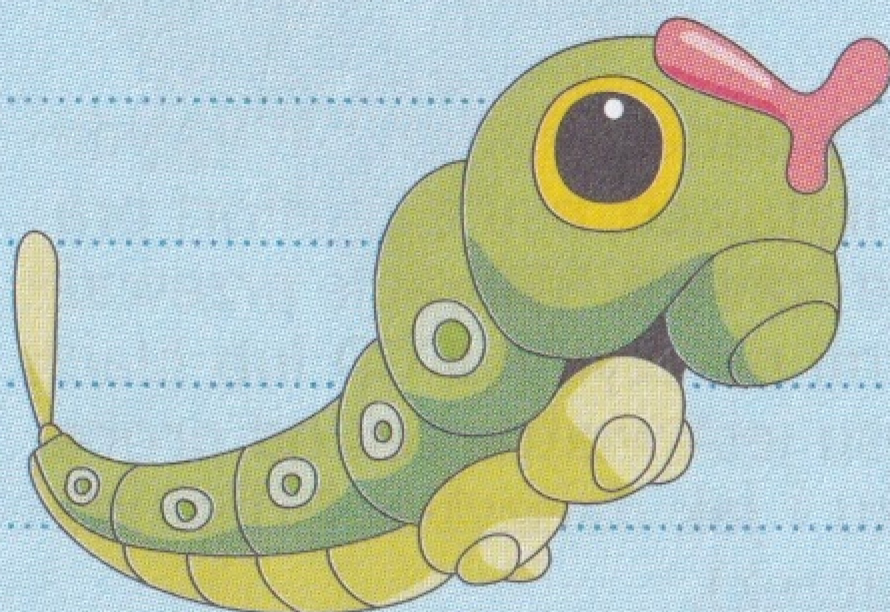
WTOREK

23

ŚRODA

24

CZWARTEK



STYCZEŃ

PIĄTEK 25

SOBOTA 26



©2001 Interplay

NIEDZIELA 27

CLICK! RADZI...

Dysk twardy twojego komputera to, pomimo solidnego wyglądu, dość delikatny sprzęt. Dbaj o to, by nie doznawał zbyt gwałtownych wstrząsów. Ponadto, warto pamiętać, że mimo iż dysk przeznaczony jest do pracy w pozycji pionowej lub poziomej, to jednak nie wolno zmieniać tej pozycji podczas pracy napędu! Obracając wirujący dysk z pozycji poziomej do pionowej, sprawiasz, że na łożyska działają olbrzymie siły i ryzykujesz fizyczną awarię dysku.



28 STYCZEŃ

PONIEDZIAŁEK

29

WTOREK

30

ŚRODA

31

CZWARTEK



PIĄTEK 1

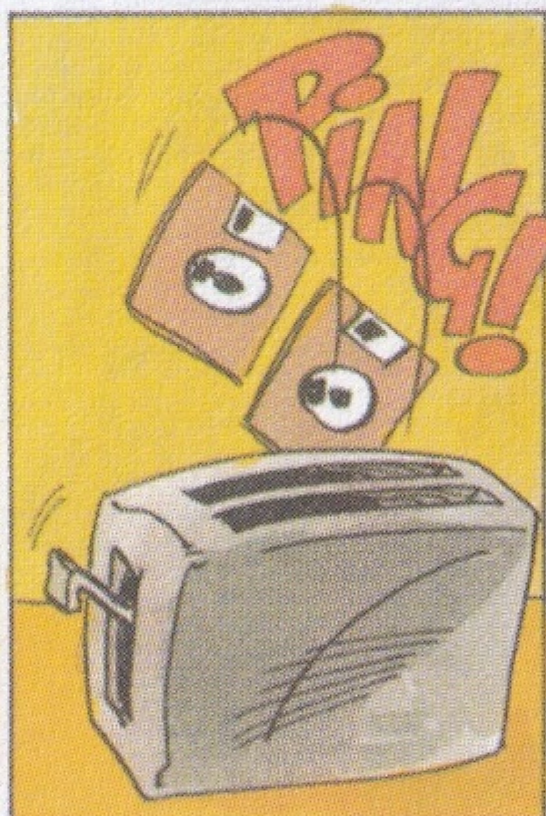
SOBOTA 2



NIEDZIELA 3

CLICKERS na cały rok







4 LUTY

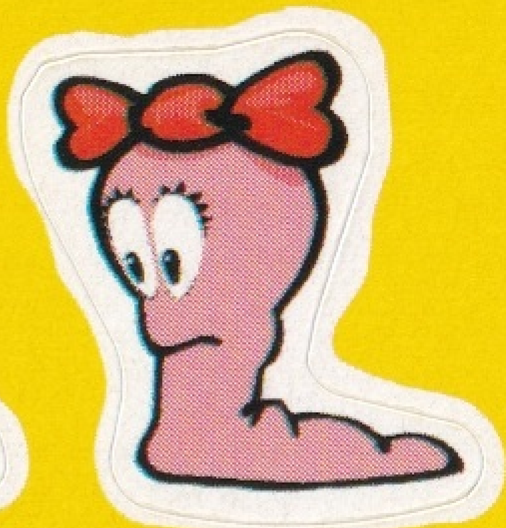
PONIEDZIAŁEK

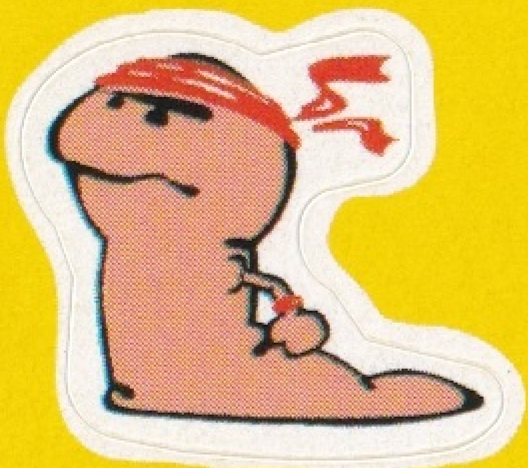
5 WTOREK

6 ŚRODA

7 CZWARTEK










PIĄTEK 8

SOBOTA 9



©2001 BlueByte

NIEDZIELA 10

CLICK! RADZI...

Planujesz wyjazd na ferie zimowe? Warto zajrzeć do Internetu! Znajdziesz tutaj nie tylko liczne oferty biur podróży, ale także opisy i plany wielu miejscowości w Polsce i za granicą, ceny miejsc w hotelach, opłaty za korzystanie z wyciągów... Możesz także wziąć udział w konkursach i wygrać darmowy pobyt w wybranym kurorcie albo... zarezerwować pobyt. Pamiętaj jednak o zasadzie ograniczonego zaufania! Nawet najpiękniejszy pensjonat na zdjęciu może okazać się w rzeczywistości sypiącą się ruderą. Warto przed dokonaniem rezerwacji poradzić się innych internautów...



11 LUTY

PONIEDZIAŁEK

12

WTOREK

13

ŚRODA

14

CZWARTEK



©2001 Sierra

15

PIĄTEK

16

SOBOTA

17

NIEDZIELA



CLICK! RADZI...

Zapanowanie nad zawartością dysku twardego jest niezwykle trudne, zwłaszcza gdy często instalujesz i usuwasz przeróżne programy. Jeśli planujesz zakup nowego dysku, już na początku możesz ułatwić sobie życie. Wystarczy podzielić twardziela na części (partycje). Na jednej zainstaluj tylko i wyłącznie system wraz z programami użytkowymi, na drugiej gry oraz programy, na trzeciej trzymaj swoje prace, pliki MP3 itp. Teraz będzie ci łatwiej zaprowadzić porządek, a gdy będziesz musiał sformatować jedną partycję, nie stracisz zawartości całego dysku!



18 LUTY

PONIEDZIAŁEK

19

WTOREK

20

ŚRODA

21

CZWARTEK



©2001 Team 17

PIĄTEK 22

SOBOTA 23



NIEDZIELA 24

CLICK! RADZI...

Gdy zdobędziesz nowe sterowniki do karty graficznej, pamiętaj o tym, że zanim przystąpisz do ich instalacji, powinieneś najpierw usunąć stare sterowniki. Nadinstalowanie bez usunięcia poprzednich plików może, choć nie musi, spowodować niestabilność systemu i problemy z obsługą grafiki. Aby odinstalować stare sterowniki, musisz wejść w Ustawienia > Panel Sterowania > System > Karty Graficzne, zaznaczyć swoją kartę graficzną i kliknąć Usuń. Następnie przebootować komputer i, gdy uruchomi się w trybie zwykłej SVGA, zainstalować nowy soft.



25 LUTY

PONIEDZIAŁEK

26

WTOREK

27

ŚRODA

28

CZWARTEK


©2001 Firaxis

PIĄTEK 1

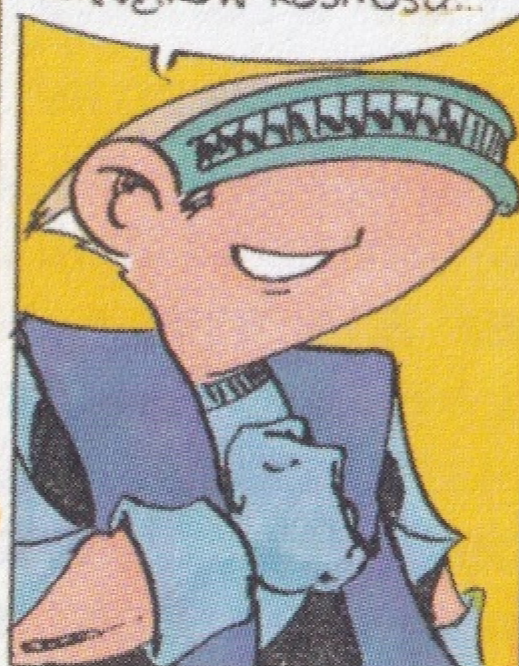
SOBOTA 2

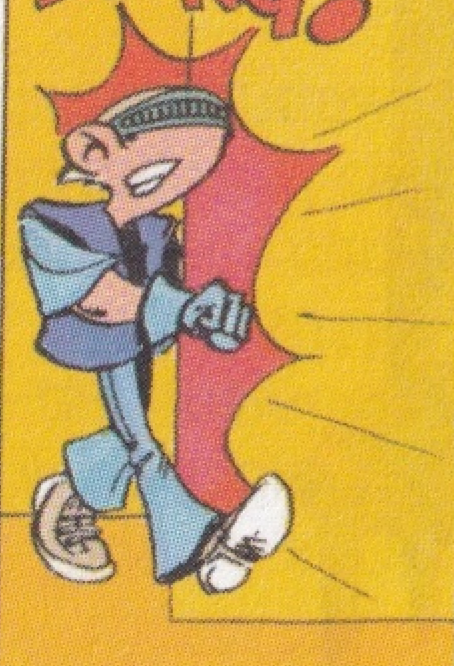

©2001 3DO

NIEDZIELA 3

CLICKERS na cały rok





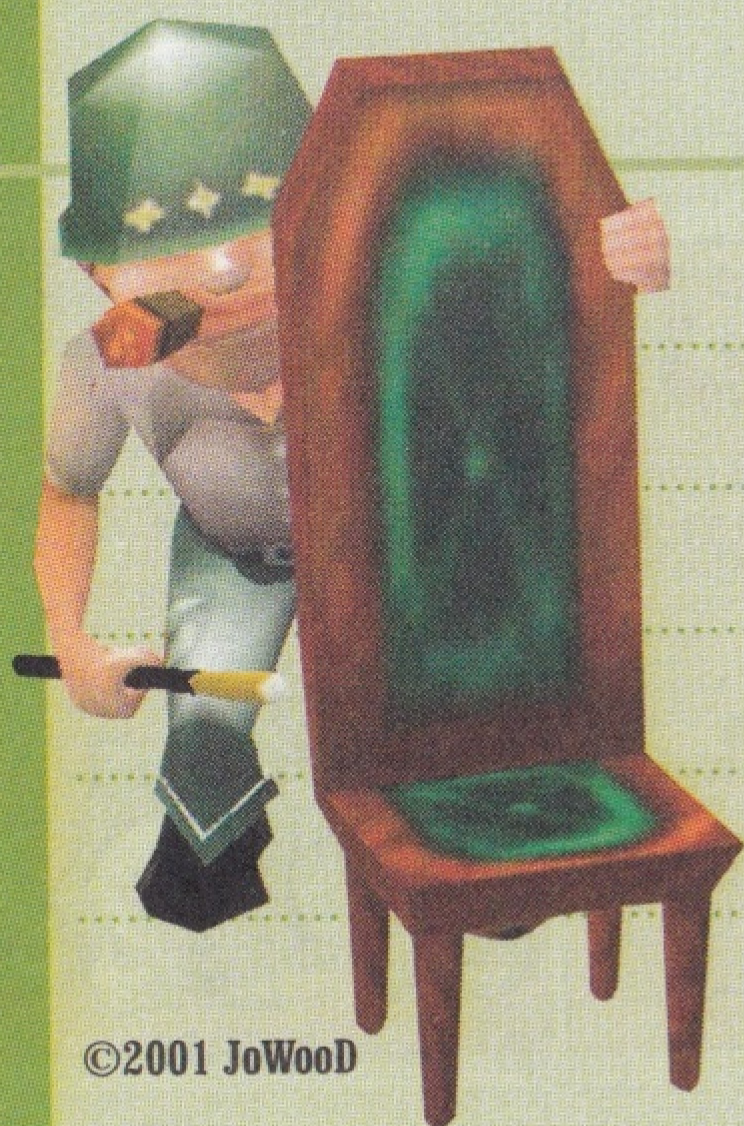




4 MARZEC PONIEDZIAŁEK

5 WTOREK

6 ŚRODA



7 CZWARTEK

PIĄTEK 8

SOBOTA 9

NIEDZIELA 10



CLICK! RADZI...

Kupując nowy komputer, zwróć uwagę, czy jego obudowa jest zaplombowana (zabezpieczona specjalną naklejką). Dowiedz się, czy zrywając plombę, nie stracisz gwarancji! Jest to bardzo ważne, gdy chcesz samodzielnie zmodernizować komputer – wymiana karty graficznej nie jest bardzo skomplikowana, a serwis potrafi policzyć za taką usługę kilkadziesiąt złotych! Kupując komputer bez zabezpieczeń przed ciekawskimi użytkownikami, możesz sporo zaoszczędzić. Pamiętaj jednak, że nieumiejętne obchodzenie się ze sprzętem może go zepsuć!





11 MARZEC PONIEDZIAŁEK

12 WTOREK

13 ŚRODA

14 CZWARTEK



©2001 Pan Interactive

PIĄTEK 15

SOBOTA 16


©2001 JoWooD

NIEDZIELA 17

CLICK! RADZI...

Jeśli nie chcesz wydawać majątku na drogie oprogramowanie znanych firm, rozejrzyj się po zawartości serwerów w Internecie. Znajdziesz tam wiele programów freeware (darmowych) lub shareware (płatnych po przetestowaniu przez 30 dni), z powodzeniem zastępujących drogie produkty wielkich korporacji. Do najcenniejszych tego typu programów należy doskonały pakiet StarOffice, zastępujący MS Office. W Sieci znajdziesz też darmowe programy antywirusowe, a nawet w pełni funkcjonalne odmiany systemu Unix.





18 MARZEC

PONIEDZIAŁEK

19

WTOREK


©2001 Bugbear

20

ŚRODA

21

CZWARTEK

PIĄTEK 22

SOBOTA 23

NIEDZIELA 24


©2001 JoWooD

CLICK! RADZI...



Kupując nowy komputer, chciałbyś zapewne, aby twój sprzęt był najnowocześniejszy i najszybszy na świecie. To, niestety, drogo kosztuje. Jeśli nie masz konta w szwajcarskim banku i złotej karty kredytowej, możesz skorzystać z naszej propozycji. Otóż niektóre elementy komputera starzeją się wolniej niż inne. Podczas zakupów opłaca się więc np. kupić jak najlepszą, nowoczesną płytę główną – dzięki temu za kilka (kilkanaście) miesięcy będzie można np. zainstalować bez przeszkód szybszy procesor; do małego dysku można zawsze dokupić drugi... Zastanów się nad tym!



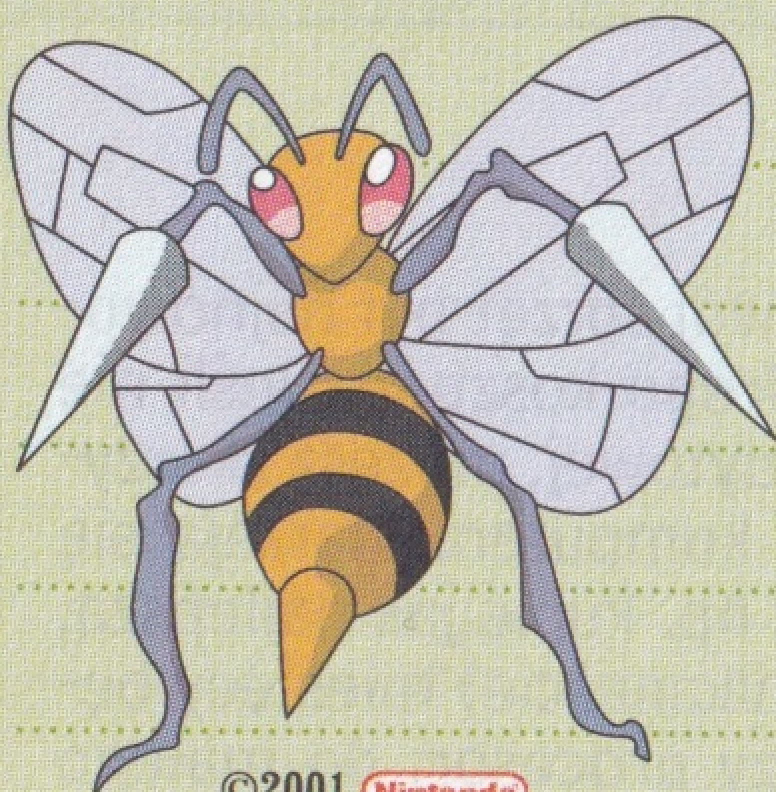
25 MARZEC

PONIEDZIAŁEK

26 WTOREK

27 ŚRODA

28 CZWARTEK



PIĄTEK 29

SOBOTA 30 WIELKANOC

NIEDZIELA 31 WIELKANOC



©2001 Blizzard

CLICK! RADZI...

Zmodernizowałeś komputer i zostały ci jakieś elementy ze starego PC? Nie wyrzucaj ich, mogą się przydać, zwłaszcza gdy posiadasz podłączenie do Internetu albo dostęp do sieci osiedlowej. Stary PC (musi mieć procesor minimum Pentium 150) po dodaniu byle jakiej karty graficznej i niedużego dysku twardego oraz karty sieciowej może zmienić się w serwer poczty e-mail, serwer stron WWW, osiedlowy serwer DIABLO czy prywatny firewall (zapora przeciwko wirusom). Wystarczy skorzystać z dostępnego w Internecie darmowego oprogramowania.



1 KWIECIEŃ

LANY PONIEDZIAŁEK

PONIEDZIAŁEK

2

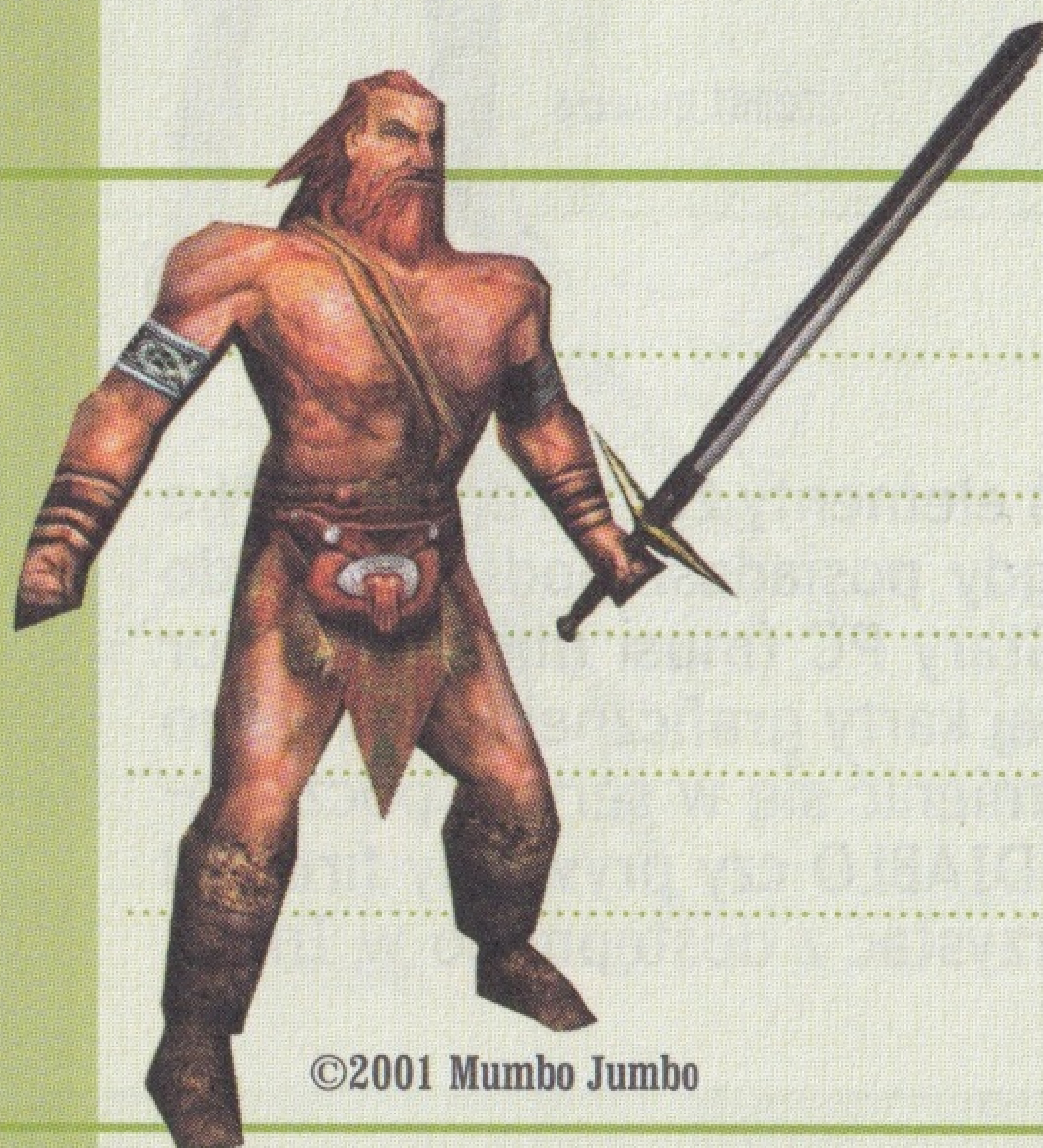
WTOREK

3

ŚRODA

4

CZWARTEK



©2001 Mumbo Jumbo

2002

KWIECIEŃ

PIĄTEK 5

SOBOTA 6

NIEDZIELA 7



©2001 Virgin Int.

CLICKERS na cały rok







KWIECIEŃ

8 PONIEDZIAŁEK

9 WTOREK



©2001 Monolith

10 ŚRODA

11 CZWARTEK

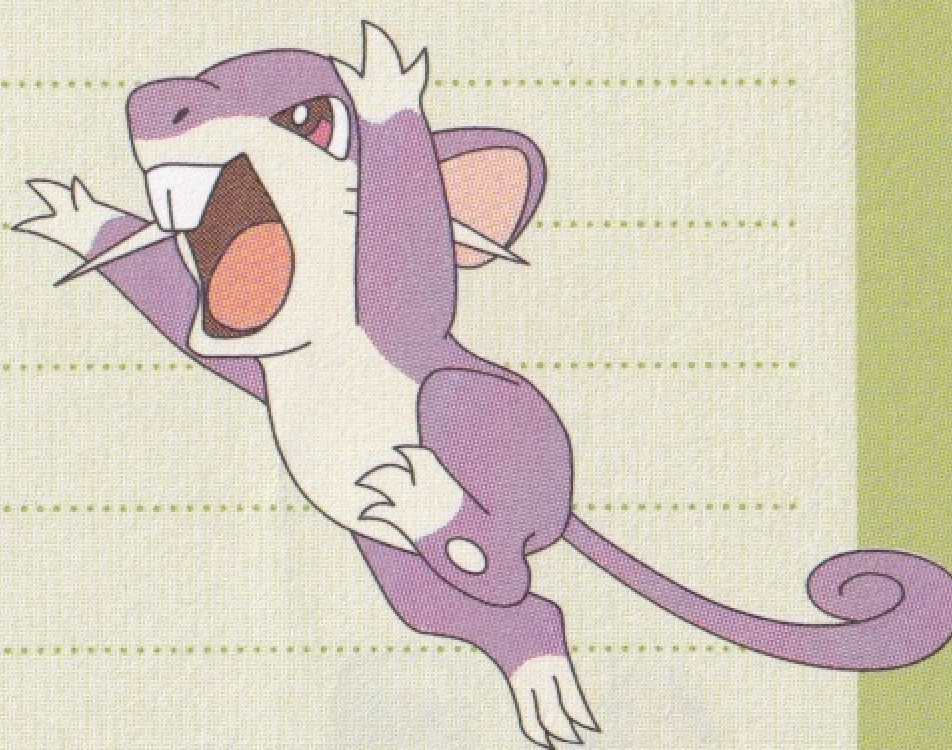
2002

KWIECIEŃ

PIĄTEK **12**

SOBOTA **13**

NIEDZIELA **14**



CLICK! RADZI...

Jeśli po starym komputerze została ci jedynie obudowa i nie wiesz, co z nią zrobić, mamy dla ciebie propozycję. W łatwy sposób możesz z niej zrobić trwały i praktyczny domek dla ptaków. W takiej budce będzie mogło mieszkać nawet kilka ptasich rodzin! Pamiętaj tylko, aby z wnętrza obudowy usunąć wszelkie ostre elementy. Przedziel obudowę na kilka części tak, aby do każdej prowadziło wejście przez zaślepkę osłaniającą napęd CD-ROM. W samych zaślepkach wytnij okrągłe otwory wejściowe. Obudowę pomaluj na zielono i zawieś na drzewie.



15 KWIECIEŃ

PONIEDZIAŁEK

16

WTOREK

17

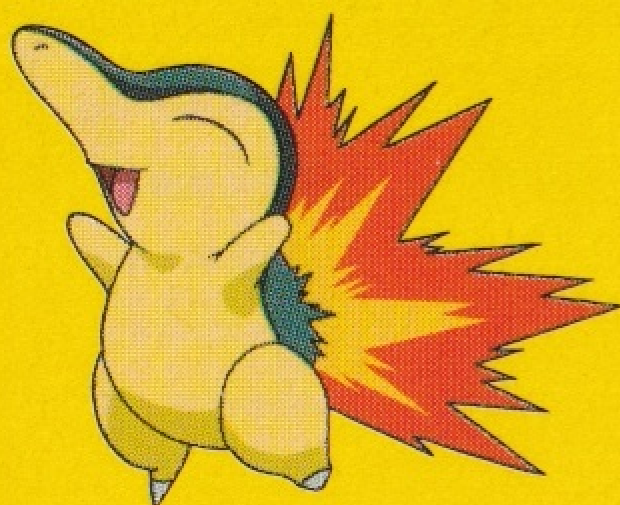
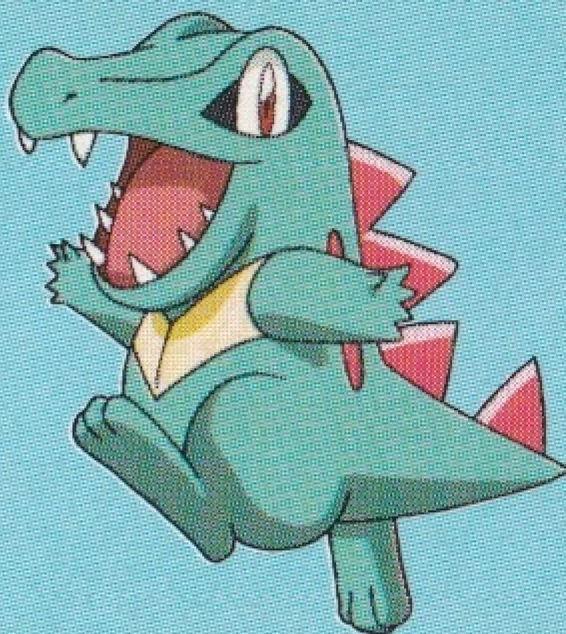
ŚRODA

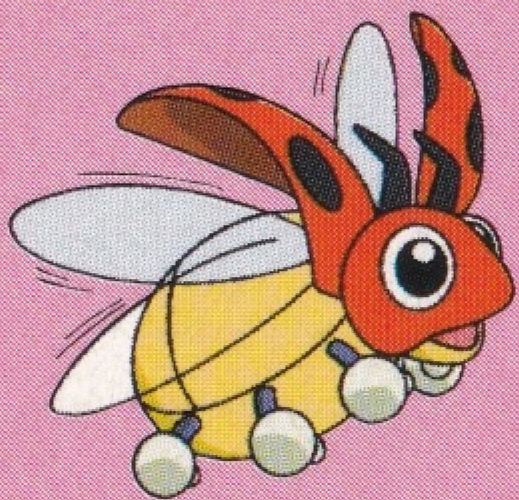
18

CZWARTEK

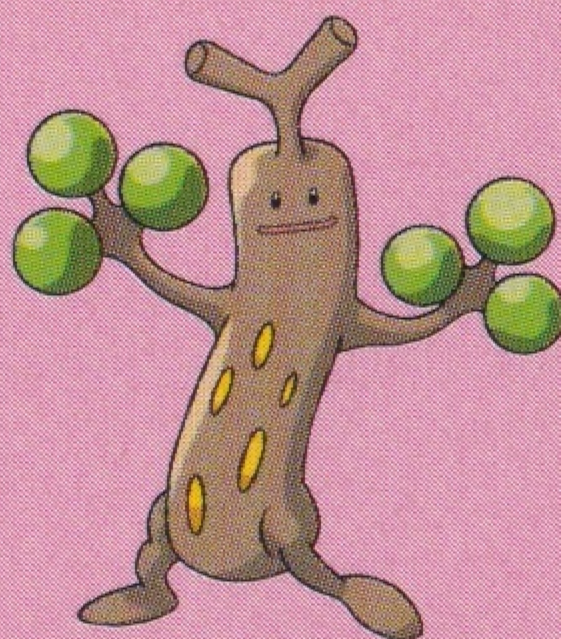


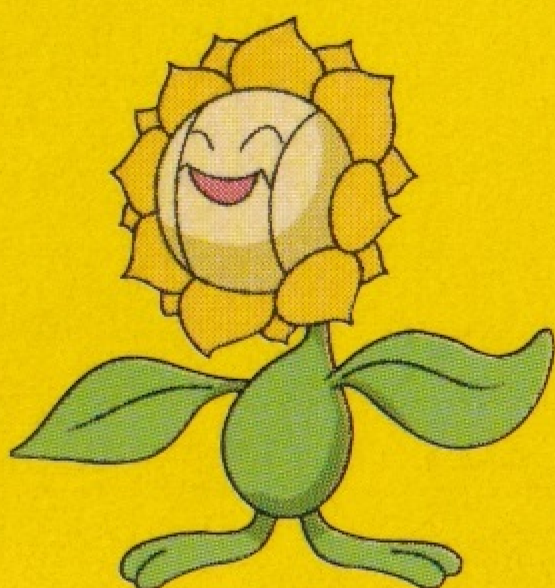
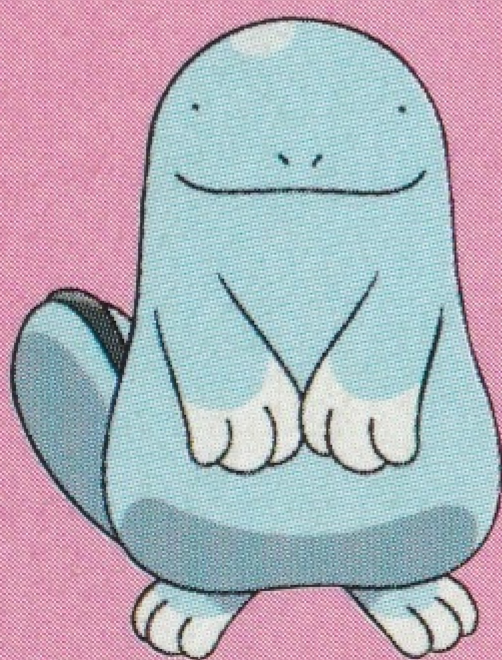
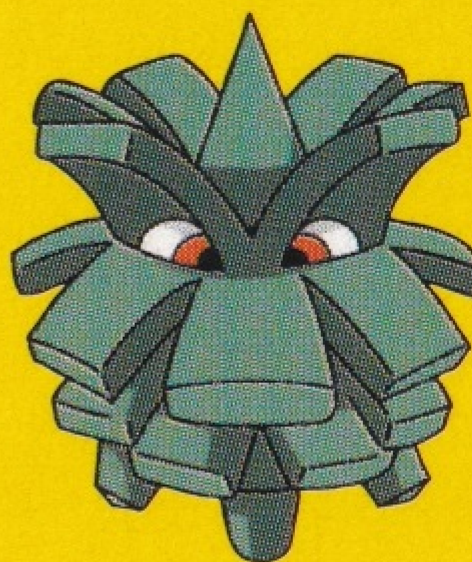
©2001 Croream

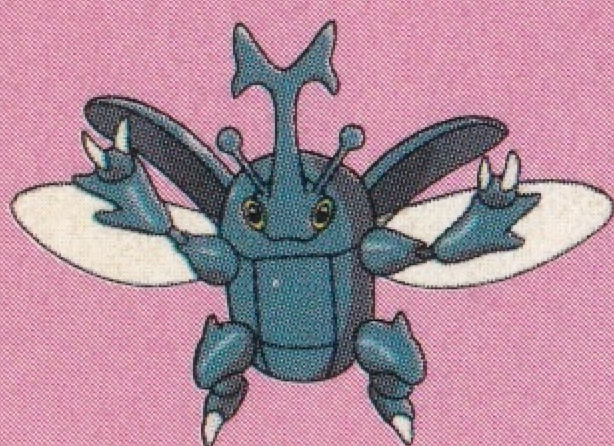






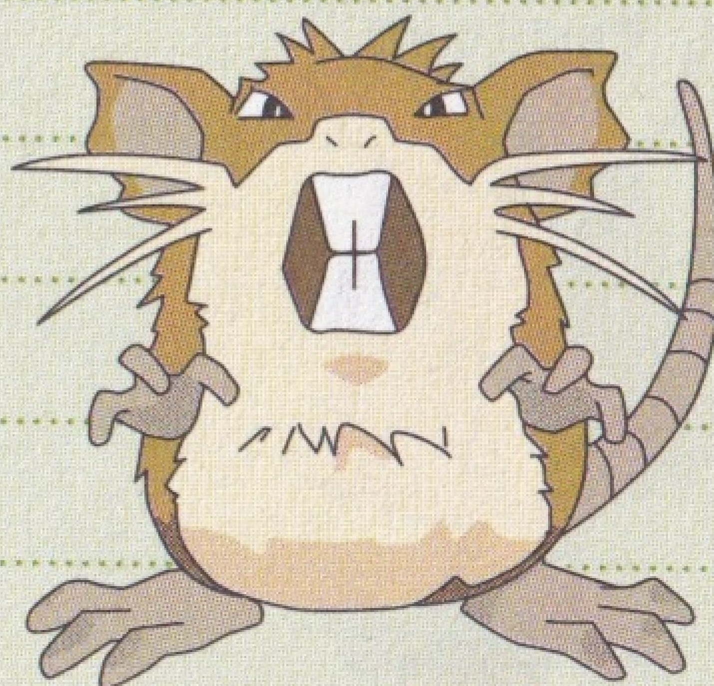





PIĄTEK **19**

SOBOTA **20**

NIEDZIELA **21**



CLICK! RADZI...

Tusze do drukarek atramentowych nie należą do najtańszych, warto więc znaleźć jakiś sposób na obniżenie kosztów wydruku. Jeśli masz zużyty (pusty) kartridż po czarnym tuszu, nie wyrzucaj go. Po samodzielnym napełnieniu go specjalnym atramentem (zestawy do regeneracji możesz kupić w sklepach komputerowych), z powodzeniem możesz wykorzystać go do drukowania gorszych jakościowo, próbnych wydruków. Gdy będziesz chciał wydrukować coś z pełną jakością, wystarczy, że wymienisz kartridż na oryginalny!



22 KWIECIEŃ

PONIEDZIAŁEK

23 WTOREK

24 ŚRODA

25 CZWARTEK



©2001 3DO

26

PIĄTEK

27

SOBOTA

28

NIEDZIELA



©2001 EWSOY

CLICK! RADZI...





Odtwarzacze DVD stają się coraz popularniejszym sprzętem domowym. Mało kto wie, że potrafią one także czytać starszy format VideoCD. Jeśli masz w domu odtwarzacz DVD, sprawdź, czy czyta on płyty CD-R. Jeśli tak, to korzystając z nagrywarki płyt, skanera, komputera i programu Adobe Premiere, możesz przygotować elegancki wideoalbum ze zdjęciami. W tym celu musisz zeskanować swoje zdjęcia, złożyć z nich film i dodać muzykę (przy pomocy Adobe Premiere lub innego programu), całość nagrać jako plik MPEG zgodny z VideoCD i nagrać na płytę.

29 KWIECIEŃ

PONIEDZIAŁEK

30

WTOREK

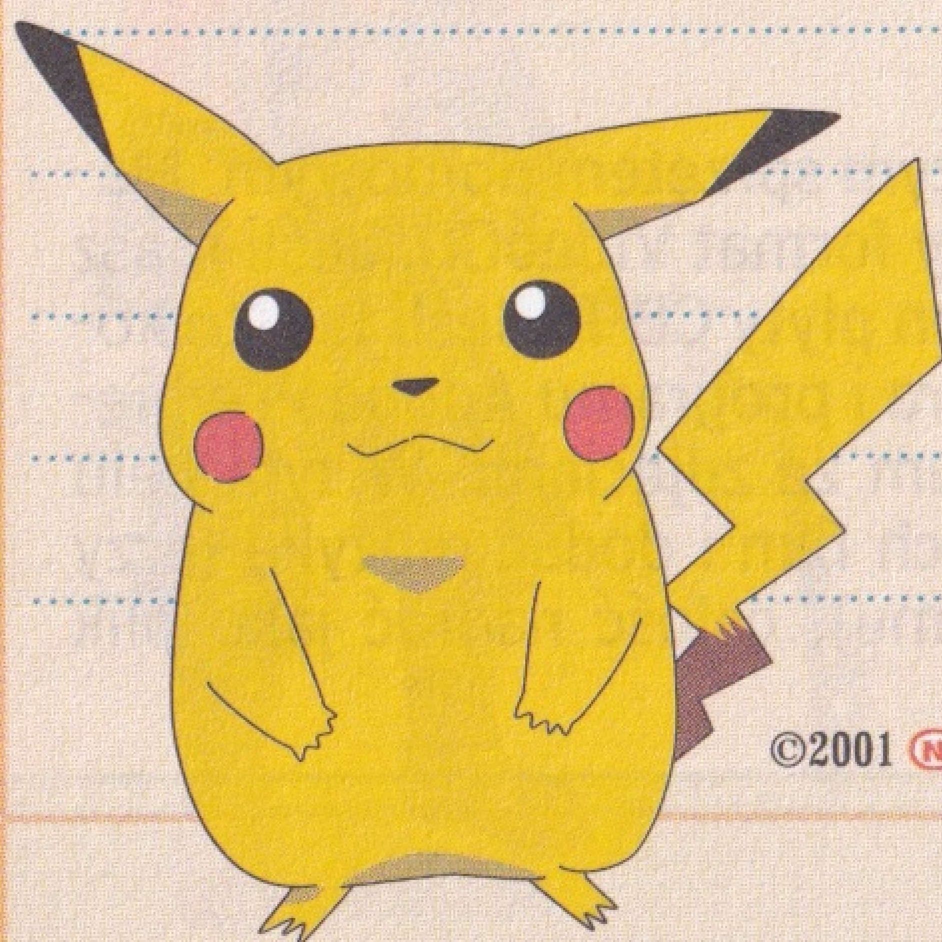
1 MAJ

ŚWIĘTO PRACY

ŚRODA

2

CZWARTEK



2002

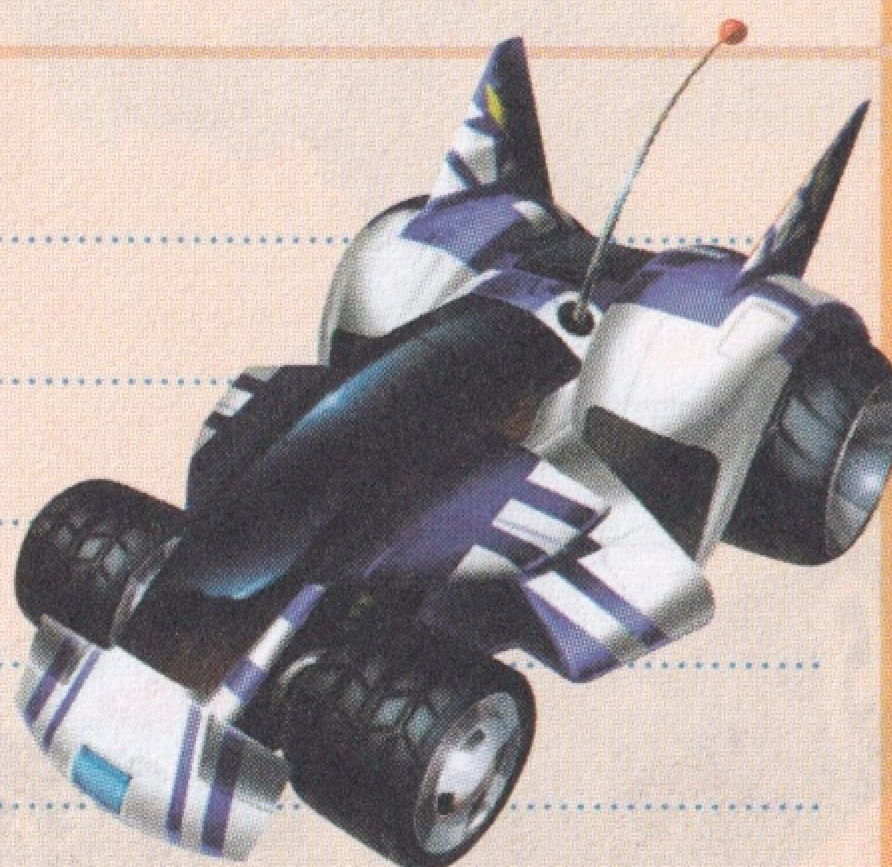
MAJ

PIĄTEK **3**

ŚWIĘTO KONSTY-TUCJI 3-go MAJA

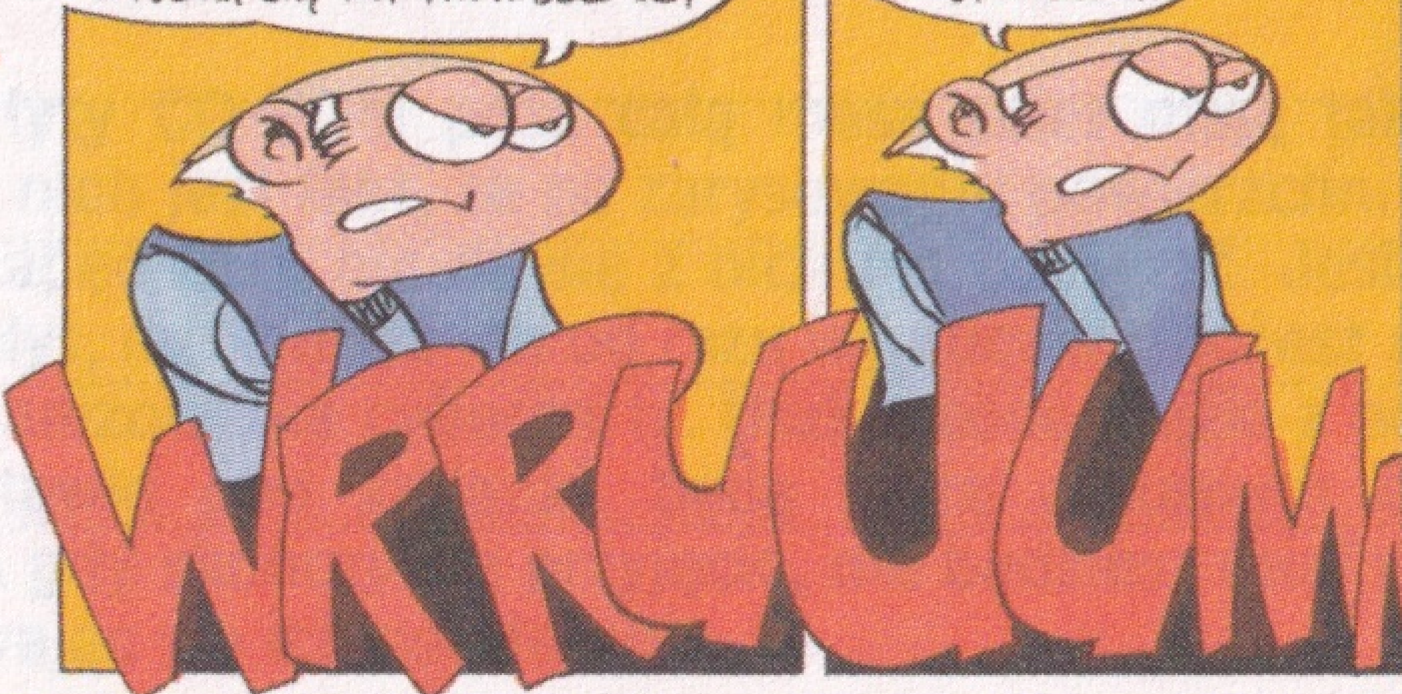
SOBOTA **4**

NIEDZIELA **5**



©2001 Team 17

CLICKERS na cały rok





6 MAJ

PONIEDZIAŁEK

7

WTOREK

8

ŚRODA



©2001 Bugbear

9

CZWARTEK

PIĄTEK 10

SOBOTA 11

NIEDZIELA 12



©2001 Monolith

CLICK! RADZI...

Płyty CD-ROM poza całą masą zalet mają także poważne wady. Jedną z nich jest fakt, że po zarysowaniu powierzchni nośnika (np. przez kiepski napęd CD), nie da się z nich nic odczytać. Jeśli masz kilka uszkodzonych płyt, nie musisz ich od razu wyrzucasz. Możesz wykorzystać je podczas organizowania cyberparty. Uszkodzone krążki z powodzeniem zastąpią podstawki pod szklanki, będą także ciekawym elementem dekoracyjnym. A gdy skończy się przyjęcie, nie będziesz miał wyrzutów sumienia, pozbywając się ich ostatecznie.



13 MAJ **PONIEDZIAŁEK**

14 **WTOREK**

15 **ŚRODA**


©2001 JoWood

16 **CZWARTEK**

PIĄTEK 17

SOBOTA 18

NIEDZIELA 19


©2001 Sierra

CLICK! RADZI...

Większość użytkowników systemu Windows uwielbia instalować nowe ikony, dostosowując w ten sposób wygląd pulpitu do swoich oczekiwań. W Win98 części z nich niestety nie da się zmienić w normalny sposób. Aby to zrobić, potrzebujesz programu takiego jak Microangelo czy AX Icons. Jeżeli zdarzy się, że po podstawieniu nowych ikon system ich nie widzi, należy użyć opcji „Rebuild Icon Cache" (albo podobnie nazwanej) – wtedy system zaktualizuje wszystkie dane na temat ikon i nowo podstawione z pewnością pojawią się na swoich miejscach.





20 MAJ

PONIEDZIAŁEK

21

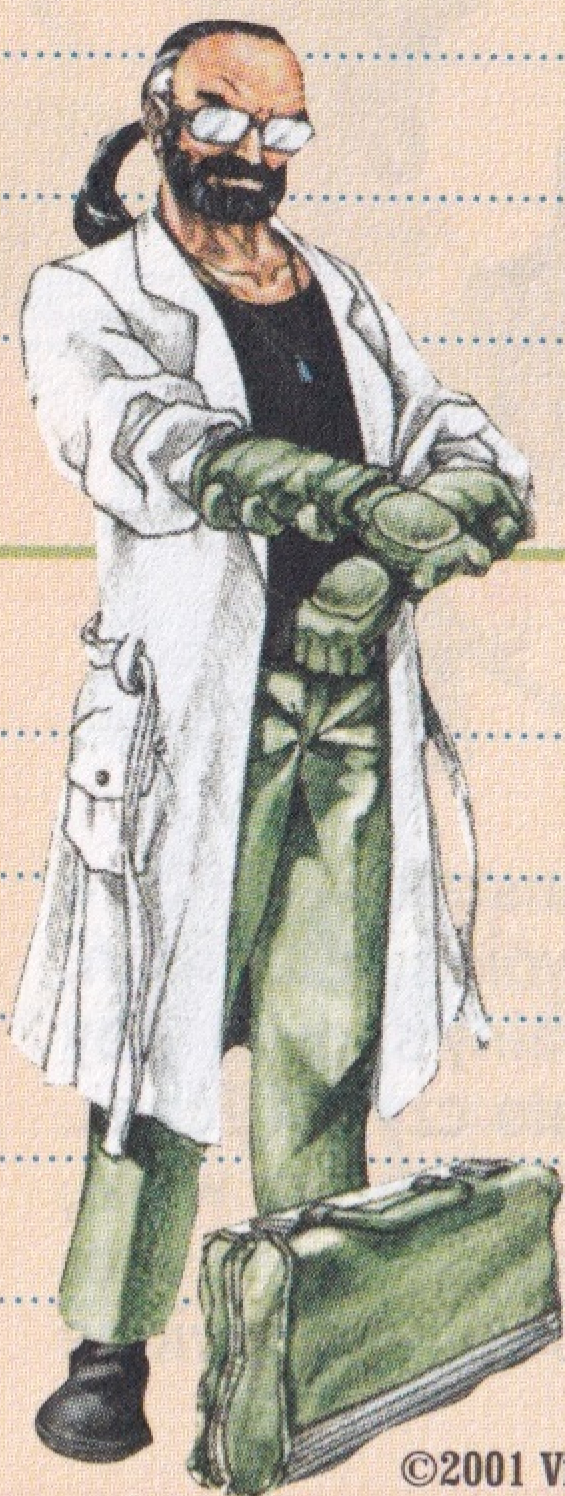
WTOREK

22

ŚRODA

23

CZWARTEK



PIĄTEK **24**

SOBOTA **25**



NIEDZIELA **26**

©2001 JoWooD

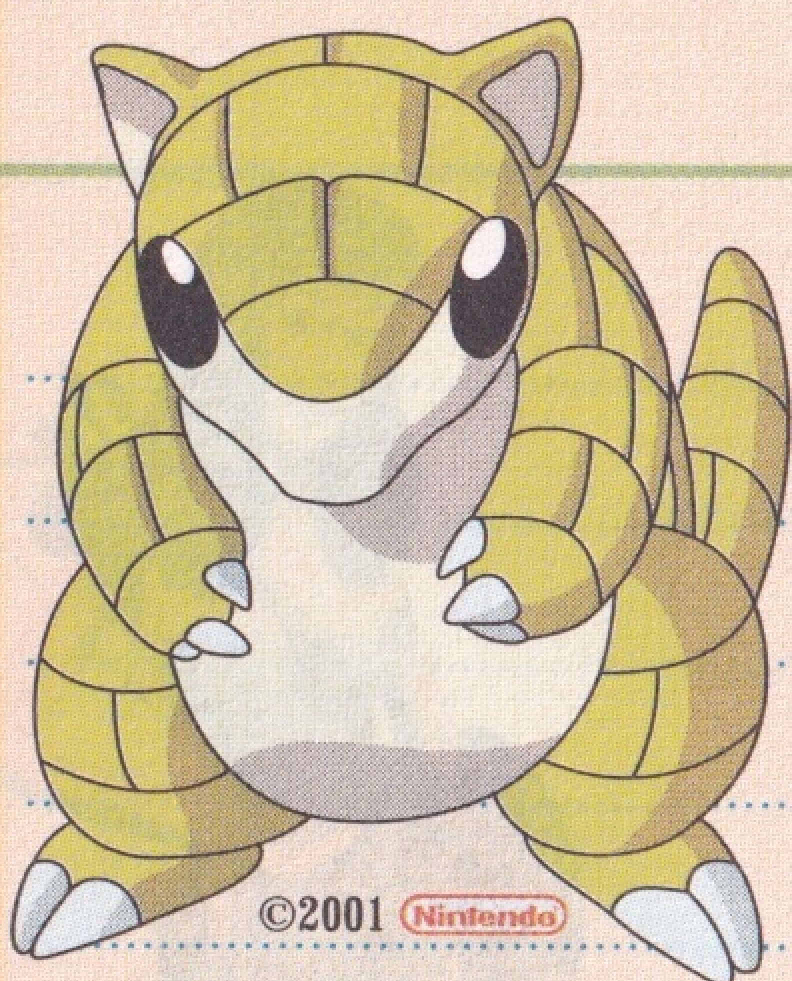
CLICK! RADZI...



Pamiętaj, że warto odinstalowywać gry (i programy) zgodnie z zasadami sztuki. Jeżeli po prostu skasujesz katalog z dysku, wpisy nt. gry pozostaną w menu Start, a co gorsza również w rejestrze. Takie „śmieci" potrafią spowolnić działanie systemu i czas startu komputera. Najlepiej więc korzystać z oryginalnej opcji Uninstall (większość gier ją ma) lub ewentualnie skorzystać ze standardowej opcji odinstalowywania Windowsów, którą znajdziesz w Panelu Sterowania > Dodaj/Usuń programy.



27 MAJ PONIEDZIAŁEK



28 WTOREK

29 ŚRODA

30 BOŻE CIAŁO CZWARTEK

2002

MAJ 31

PIĄTEK

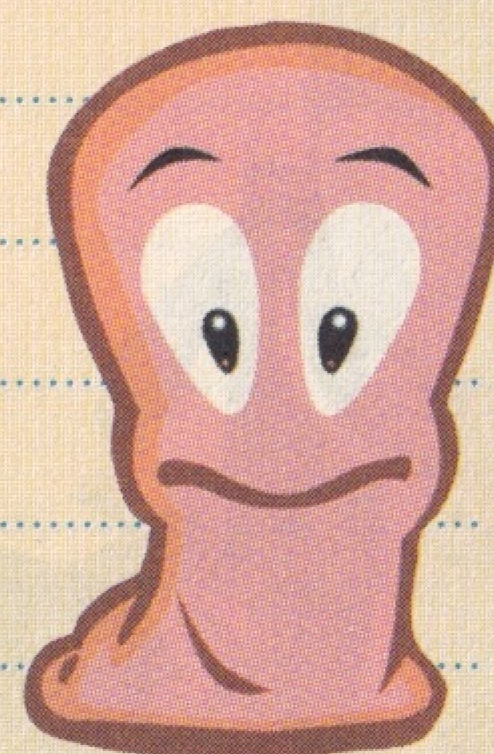
CZERWIEC 1

SOBOTA

DZIEŃ DZIECKA

2

NIEDZIELA



CLICKERS na cały rok







3 CZERWIEC PONIEDZIAŁEK

4 WTOREK

5 ŚRODA



6 CZWARTEK

PIĄTEK

CZERWIEC

7

SOBOTA

8

NIEDZIELA

9



CLICK! RADZI...

Gdybyś chciał wziąć do znajomego swoje ulubione bookmarki z przeglądarki Internet Explorer, nic prostszego. Adresy są przechowywane na dysku C: (chyba, że zainstalowałeś system na innym dysku), w katalogu Windows>Ulubione. Każdy adres to pojedynczy plik z rozszerzeniem *.URL. Wystarczy, że przegrasz pliki (lub cały katalog) na dyskietkę i potem przegrasz je na dysk u kumpla. Netscape Navigator zapisuje bookmarki w inny sposób – wszystkie zapamiętane linki znajdują się w pojedynczym pliku o nazwie bookmarks.html (albo podobnym, w zależności od wersji).



10 CZERWIEC

PONIEDZIAŁEK

11

WTOREK

12

ŚRODA



13

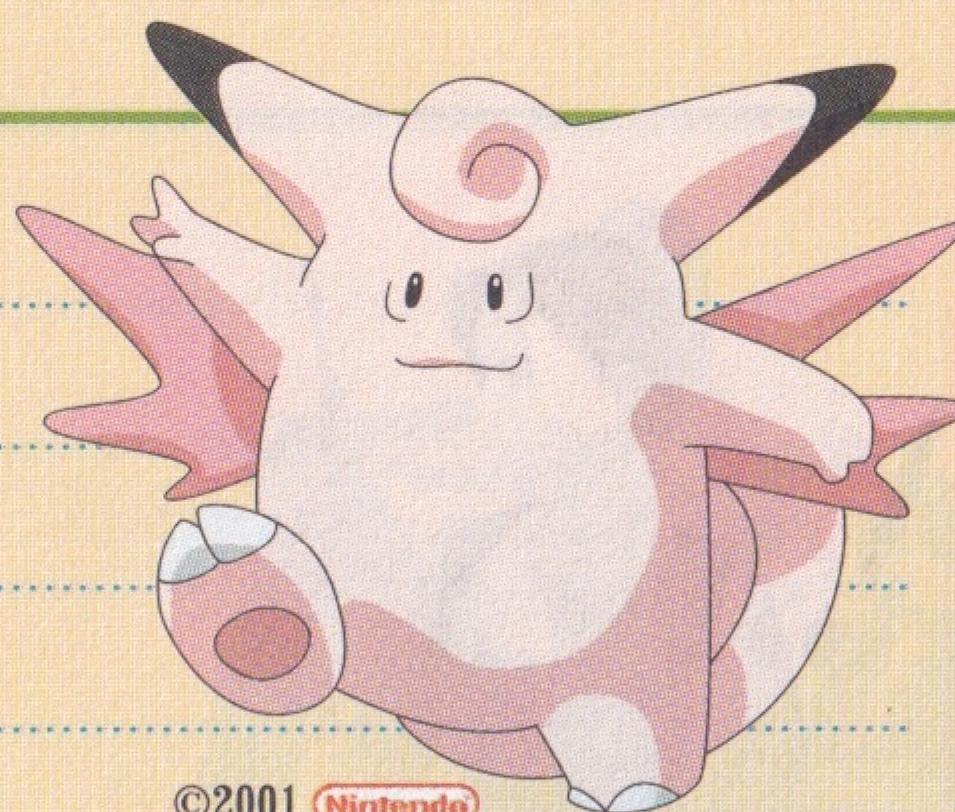
CZWARTEK

CZERWIEC

PIĄTEK 14

SOBOTA 15

NIEDZIELA 16



CLICK! RADZI...

Często pytacie nas, jak tworzyć np. GIF-y (czy inne pliki graficzne). Pytanie jest złożone, zależy, co konkretnie chcecie osiągnąć. Jeśli pragniesz stworzyć własną grafikę, będziesz potrzebował programu takiego jak na przykład Photoshop czy Corel Draw. Po narysowaniu obrazka nagrywasz go na dysk jako GIF. Jeśli natomiast masz gotowy obrazek, tyle że zapisany w innym formacie niż GIF, wystarczy ci dobra przeglądarka plików graficznych, np. ACDSee. Pozwoli ci ona skonwertować obrazek na pożądany format, choćby GIF (opcja Zapisz jako...).



17 CZERWIEC PONIEDZIAŁEK

18 WTOREK

19 ŚRODA



©2001 Eidos

20 CZWARTEK

PIĄTEK 21

SOBOTA 22

NIEDZIELA 23



©2001 Virgin Int.

CLICK! RADZI...

Surfowanie po Necie to miłe zajęcie, ale czasami można dostać apopleksji, gdy jakiś nagły „korek" na Sieci spowoduje, że plik czy strona, którą akurat pobierasz, stanie w miejscu. Pozostaje wtedy czekać cierpliwie i mieć nadzieję, że coś się odblokuje. Jest jednak inna metoda, która czasami pomaga: należy otworzyć okienko DOS-owe i użyć komendy ping. Musisz tylko znać adres serwera. Przykładowo, zacięło ci się ładowanie strony www.microsoft.com. Wychodzisz do DOS-a i piszesz „pingwww.microsoft.com". W razie potrzeby powtórz czynność kilka razy.





24 CZERWIEC

PONIEDZIAŁEK

25

WTOREK

26

ŚRODA

27

CZWARTEK



©2001 Innonics

CZWRWIEC

PIĄTEK 28

SOBOTA 29

NIEDZIELA 30



CLICK! RADZI...





Standardem stało się ostatnio pisanie e-maili z wykorzystaniem polskich czcionek. To zrozumiałe, jednak warto pamiętać o jednym drobnym szczególe – jeżeli osoba, do której wysyłasz maila, korzysta z nietypowego programu pocztowego, nie ma zainstalowanej obsługi polskich czcionek, ma nietypowy system operacyjny lub, co gorsza, posiada np. Maca, zamiast polskich czcionek ujrzy „krzaczki" lub ciągi znaków i liczb, niezwykle utrudniające czytanie. Czasami lepiej więc pisać bez polskich czcionek. Najwyżej będzie „a" zamiast „ą", ale przynajmniej tekst będzie czytelny.

1 LIPIEC

PONIEDZIAŁEK

2

WTOREK

3

ŚRODA

4

CZWARTEK



©2001 Bugbear

PIĄTEK 5

SOBOTA 6

NIEDZIELA 7



CLICKERS na cały rok

POSŁUCHAJ STARY, RYSUJESZ MNIE JUŻ OD JAKIEGOŚ CZASU, RÓŻNIE TO BYWAŁO. ALE JAKOŚ CIĄGLE TAKI SAM JESTEM...
HMM...
...MOŻE ZRÓB ZE MNIE TAKIEGO TWARDZIELA, CO SIĘ NIKOGO NIE BOI I WSZYSTKO MU WOLNO. I JESZCZE ŻEBY DZIEWCZYNY ZA MNĄ SZALAŁY!
CO TY NA TO?
ZOBACZYMY CO DA SIĘ ZROBIĆ
TAK WIĘC PO CHWILI...
...NIE MÓW MI KURDE NIC O ZABIJANIU, BO JA COŚ O TYM WIEM...
NIE CHCE MI SIĘ Z TOBĄ GADAĆ
SOK

8 LIPIEC

PONIEDZIAŁEK

9

WTOREK

10

ŚRODA

11

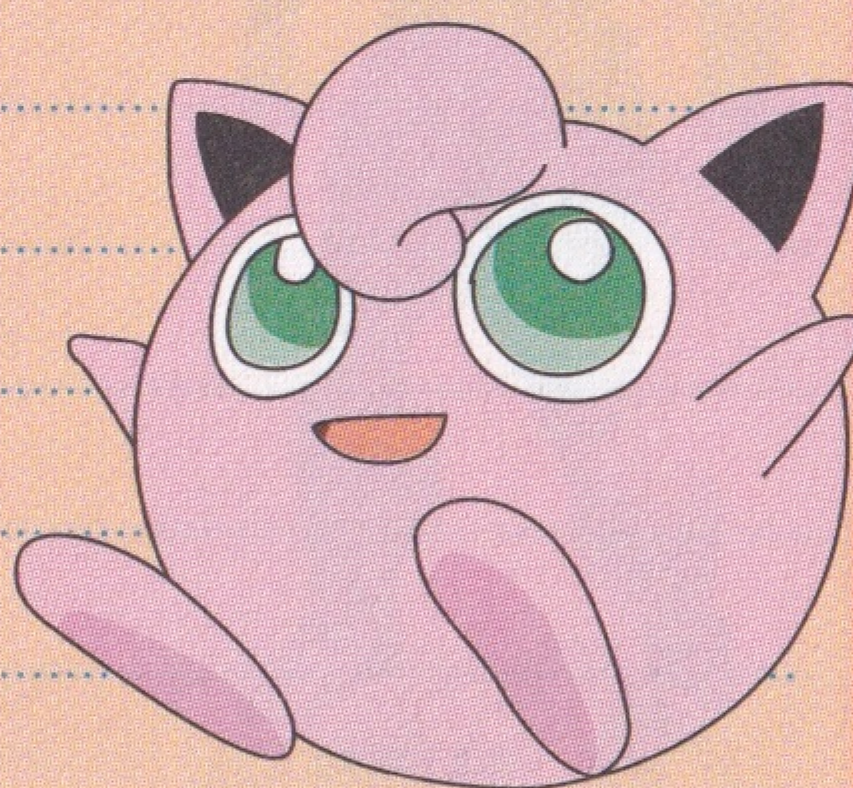
CZWARTEK



PIĄTEK **12**

SOBOTA **13**

NIEDZIELA **14**



CLICK! RADZI...





Jeżeli chcesz, by twoje kompakty pożyły dłużej, musisz przestrzegać kilku podstawowych zasad. Przede wszystkim, uważaj na temperaturę – jeżeli zostawisz płytkę latem na kilka dni na nasłonecznionym parapecie lub np. grzejniku elektrycznym, może się zwichrować i przestać działać poprawnie. Większość ludzi odruchowo uważa na spodnią, srebrną, stronę kompaktu (żeby się nie porysowała). Jednak zdecydowanie bardziej delikatna jest druga strona, ta, na której jest nadruk. To przecież właśnie na cieniutkiej warstwie folii metalowej „siedzą" dane. Szczególnie uważaj na CDR-y.

15 LIPIEC

PONIEDZIAŁEK

16

WTOREK

17

ŚRODA

18

CZWARTEK



PIĄTEK 19

SOBOTA 20

NIEDZIELA 21


©2001 3DO

CLICK! RADZI...

Jeżeli otrzymujesz spam (niechciane maile) na swoją skrzynkę pocztową, możesz się poratować opcją blokowania nadawcy, dostępną w programie Outlook Express. Znajduje się ona w górnej belce Wiadomości>Zablokuj nadawcę. Adres, spod którego został wysłany spam, zostanie wpisany na „czarną listę", a twój program wykasuje ze skrzynki wszystkie maile spod niego wysłane i nie będzie już więcej przyjmować przesyłek od tej osoby (firmy). Jeżeli opcja ta nie pomoże, pozostaje ci zaopatrzyć się w profesjonalny program antyspamerski.



22 LIPIEC

PONIEDZIAŁEK

23

WTOREK

24

ŚRODA

25

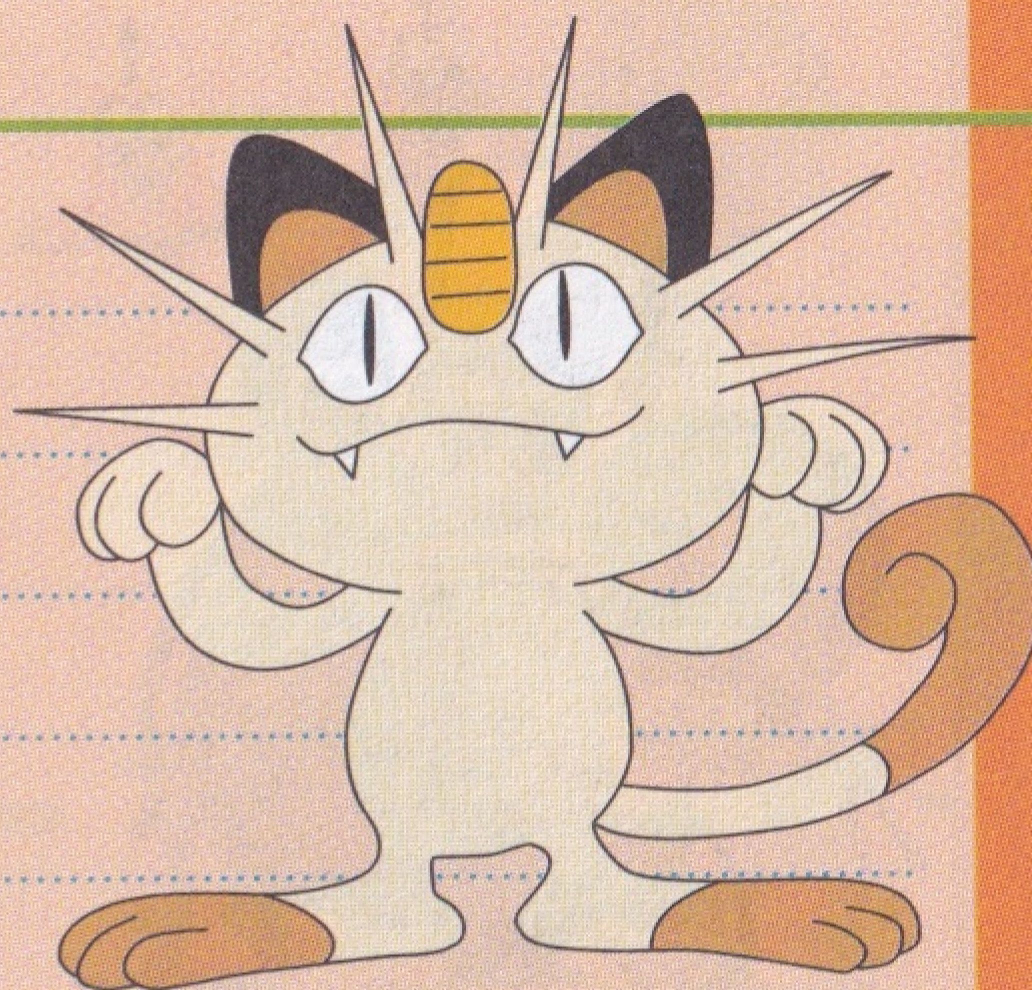
CZWARTEK



PIĄTEK 26

SOBOTA 27

NIEDZIELA 28



CLICK! RADZI...

Czasami pytacie nas, czy można odkręcić wiatraczek od procesora, bo za głośno chodzi lub przeszkadza wam w inny sposób. Otóż zdecydowanie nie powinniście tego robić. Procesor pozbawiony wiatraczka będzie się grzał (im szybszy procesor, tym bardziej będzie się grzał, jak nietrudno się domyślić), przez co może źle chodzić, zawieszać komputer, dawać przeróżne dziwaczne efekty, a jeśli masz pecha, może nawet się spalić. Tak więc skoro wiatraczek zamontowano na procesorze, to tam właśnie jest jego miejsce. Jeśli musisz, kup nowy (ok. 30 zł), ale nie ryzykuj demontażu.



29 LIPIEC

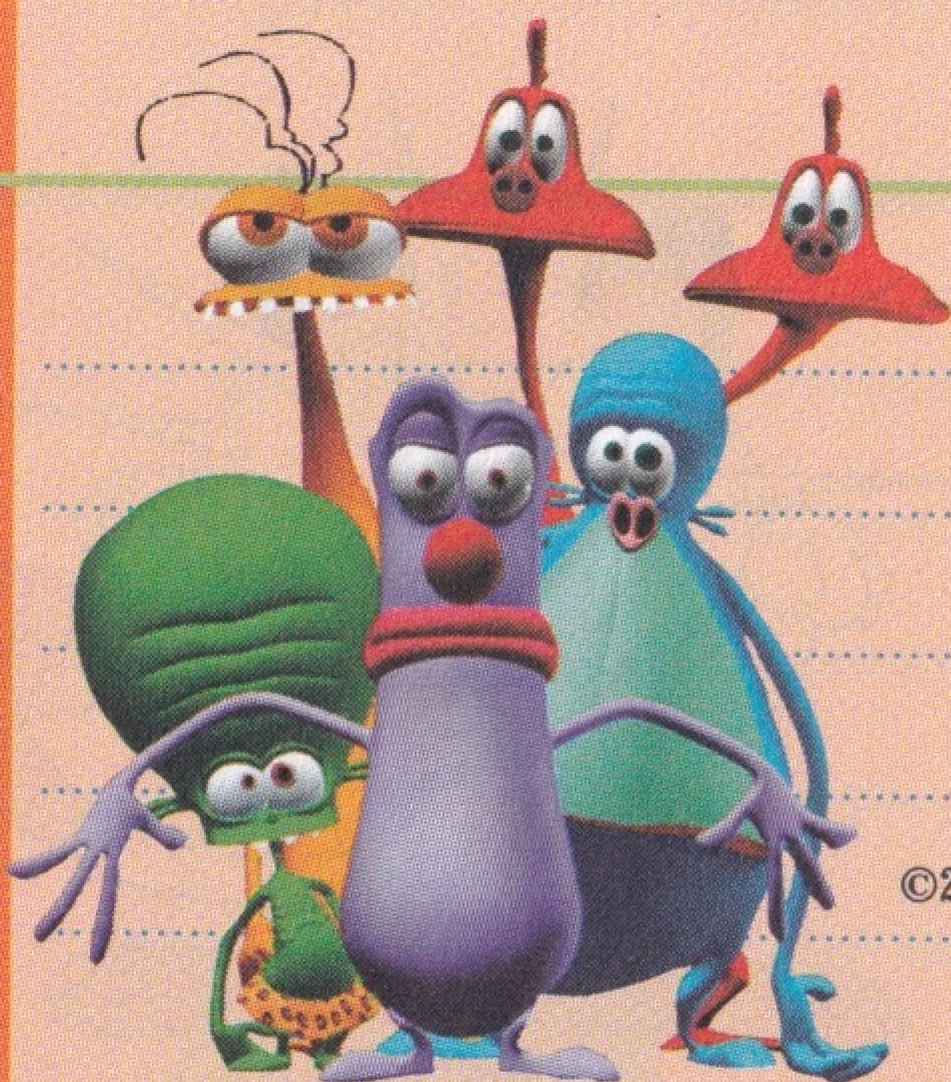
PONIEDZIAŁEK

30

WTOREK

31

ŚRODA



1 SIERPIEŃ

CZWARTEK

PIĄTEK **2**

SOBOTA **3**

NIEDZIELA **4**



OKIEM CYNIKA... (MURPHY'EGO)





- Jeżeli coś może się nie udać – nie uda się na pewno.
- Nigdy nie kłóć się z głupcem – ludzie mogą nie dostrzec różnicy.
- Jeżeli myślisz, że idzie dobrze – na pewno nie wiesz wszystkiego.
- Trudne problemy zostawione same sobie staną się jeszcze trudniejsze.
- Jeżeli udoskonalasz coś dostatecznie długo – na pewno to zepsujesz.
- Wszystko co dobre jest nielegalne, niemoralne albo powoduje tycie.
- Światełko w tunelu – to reflektory nadjeżdżającego pociągu.
- To, czego szukasz, znajdziesz w ostatnim spośród możliwych miejsc.

5 SIERPIEŃ PONIEDZIAŁEK

6 WTOREK

7 ŚRODA

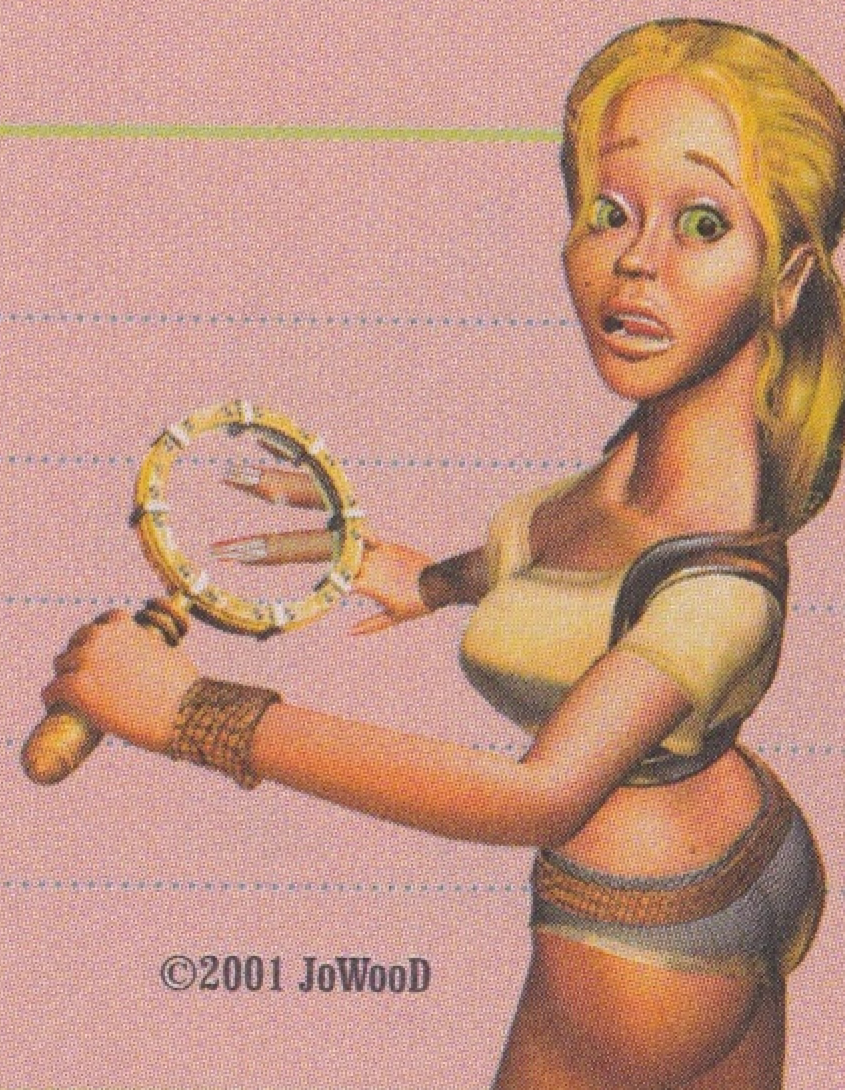
8 CZWARTEK



PIĄTEK 9

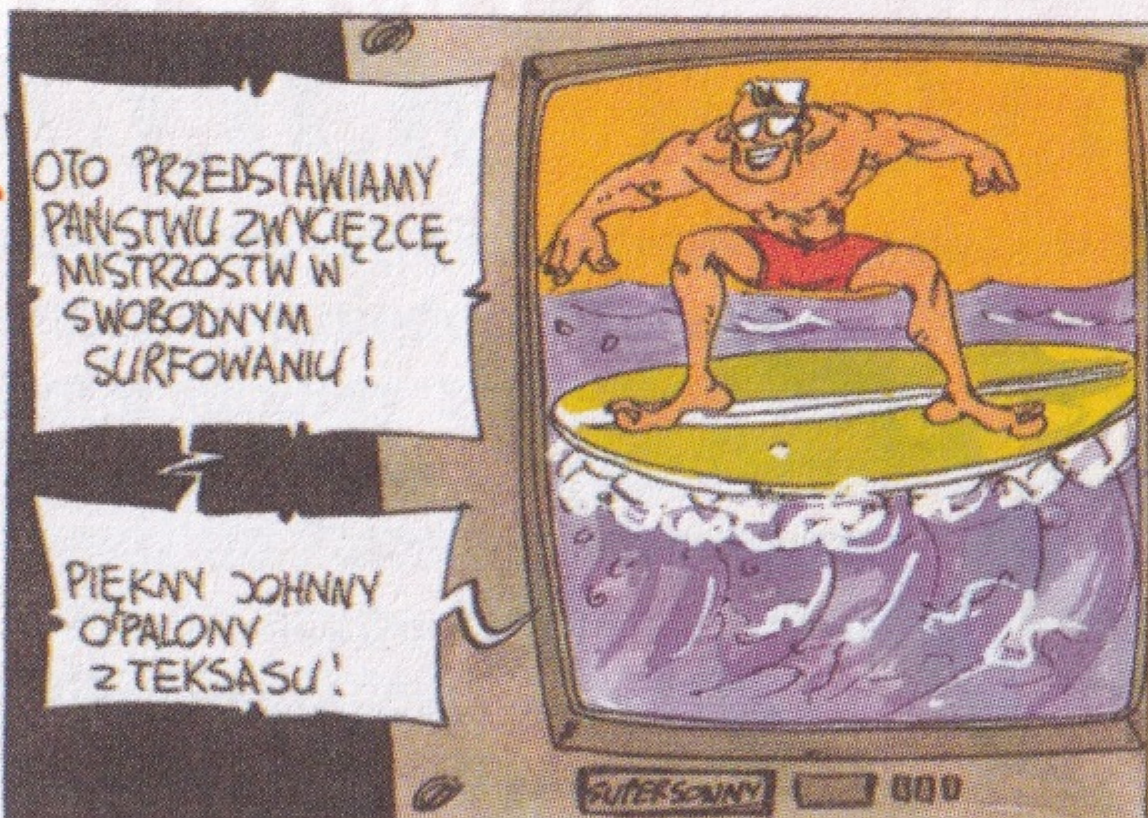
SOBOTA 10

NIEDZIELA 11



©2001 JoWooD

CLICKERS na cały rok





12 SIERPIEŃ PONIEDZIAŁEK

13 WTOREK

14 ŚRODA

15 CZWARTEK

W NIEBO WZIĘCIE NMP



©2001 Bugbear

PIĄTEK 16

SOBOTA 17

NIEDZIELA 18



©2001 Innonics

CLICK! RADZI...

Jeżeli gra nie chce chodzić na twoim komputerze, jednym z wielu powodów może być niedopasowanie liczby kolorów. Szczególnie starsze gry mają czasami kłopoty z obsługą karty graficznej, jeżeli głębia kolorów ustawiona jest na 32 bity. Spróbuj wtedy przestawić kolor na 16-bitowy. W tym celu wejdź do Panelu Sterowania > Ekran i w zakładce Ustawienia przestaw suwakiem liczbę kolorów. Można to zrobić bez restartu komputera, wystarczy tylko zaznaczyć odpowiednią opcję. Zaznaczamy, że to rozwiązanie pomaga tylko czasami, więc nie dziwcie się, jeśli akurat nie zadziała.



19 SIERPIEŃ PONIEDZIAŁEK

20 WTOREK

21 ŚRODA


©2001 Blizzard

22 CZWARTEK

PIĄTEK 23

SOBOTA 24

NIEDZIELA 25



CLICK! RADZI...

Zanim zaczniesz przypisywać własne klawisze w skomplikowanych grach symulacyjnych, zawsze najpierw sprawdź, czy na pewno klawisze domyślne ci nie odpowiadają. Często dużo prościej i szybciej jest przyzwyczaić się do defaultowych ustawień, niż przypisywać 100 klawiszy od początku. Poza tym, jeśli z jakichś przyczyn stracisz grę z dysku i będziesz musiał zainstalować ją od nowa, możesz od razu przystąpić do gry bez pracowitego zmieniania ustawień. Przykładem gry, w której nie warto się bawić w przypisywanie klawiszy jest choćby MECHWARRIOR 3.



26 SIERPIEŃ

PONIEDZIAŁEK

27

WTOREK

28

ŚRODA

29

CZWARTEK



SIERPIEŃ

PIĄTEK 30

SOBOTA 31


©2001 Nintendo

WRZESIEŃ

NIEDZIELA 1

CLICK! RADZI...



Jeśli masz do wydania około 500 zł i dużo czasu spędzasz, pracując przy komputerze (w szczególności pisząc teksty), polecamy zakup zestawu złożonego z bezprzewodowej łamanej klawiatury i bezprzewodowej myszy firmy Logitech. Zarówno mysz, jak i klawiatura są najwyższej jakości i niezwykle ergonomiczne. W odróżnieniu od transmisji podczerwienią, ten model przesyła dane drogą radiową, dzięki czemu nadajnik nie musi „widzieć" odbiornika. Pracować możesz, siedząc na kanapie lub w drugim końcu pokoju.



2 WRZESIEŃ PONIEDZIAŁEK

3 WTOREK

4 ŚRODA

5 CZWARTEK



PIĄTEK 6

SOBOTA 7

NIEDZIELA 8



CLICK! RADZI...




Warto pamiętać, że wstawienie dużej tapety na pulpit Windows potrafi opóźniać pracę systemu oraz jego start. Przeważnie zmiana jest niezauważalna, ale na wolnym komputerze lub w przypadku wyjątkowo „sprzętożernej" gry powinieneś brać ten fakt pod uwagę. Czasami warto na chwilę wyłączyć tapetę, po czym przywrócić ją po wykonaniu innych operacji. Oczywiście, jak 99% użytkowników Windows, tak i my w CLICKU bardzo lubimy tapety i poza sporadycznymi przypadkami są one obecne praktycznie cały czas na naszych pulpitach.

9 WRZESIEŃ

PONIEDZIAŁEK

10

WTOREK

11

ŚRODA

12

CZWARTEK



PIĄTEK **13**

SOBOTA **14**

NIEDZIELA **15**



©2001 Innonics

CLICKERS na cały rok





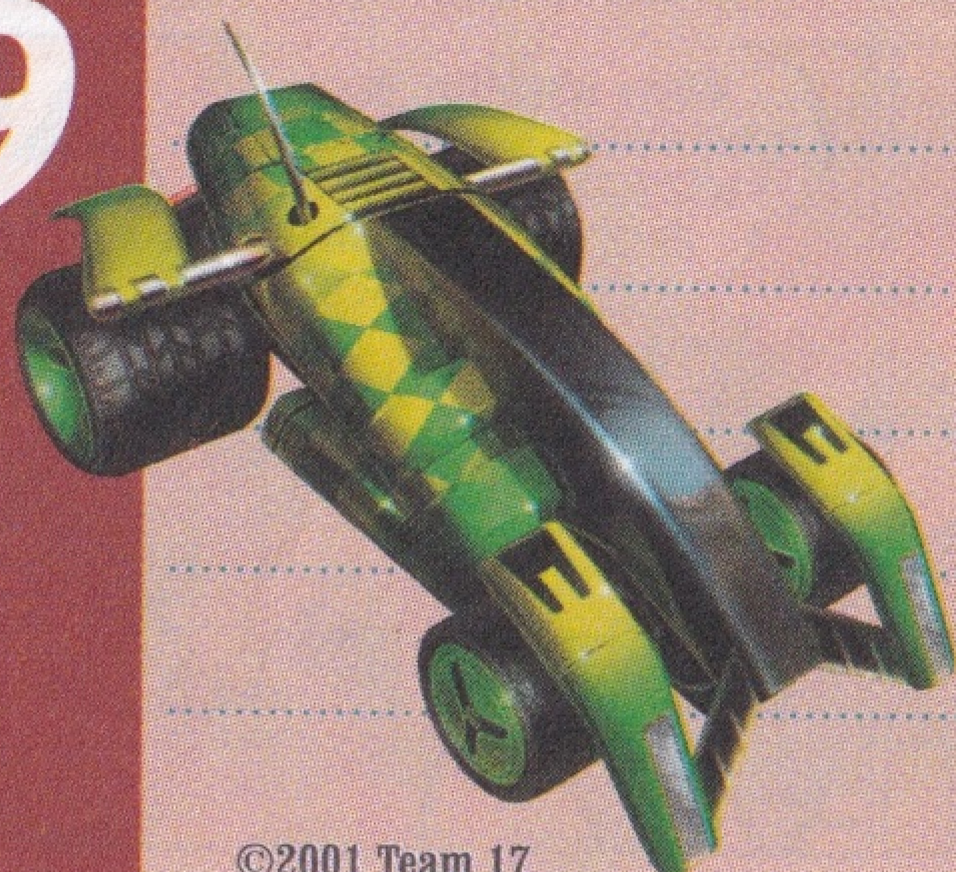


16 WRZESIEŃ PONIEDZIAŁEK

17 WTOREK

18 ŚRODA

19 CZWARTEK



PIĄTEK **20**

SOBOTA **21**

NIEDZIELA **22**



OKIEM CYNIKA... (MURPHY'EGO)



- Każde urządzenie będzie działać lepiej, jeżeli włożysz wtyczkę do gniazdka.
- Prawo Fetta: Nigdy nie powtarzaj udanego doświadczenia.
- Optymista wierzy, że żyjemy w najlepszym ze światów.
- Pesymista obawia się, że może to być prawdą.
- Sztuczna inteligencja jest lepsza od naturalnej głupoty.
- Skrót jest najdłuższą drogą pomiędzy dwoma punktami.
- Istnieją trzy rodzaje kłamstw: kłamstwo odruchowe, powszechne oraz testy komputerowe.



23 WRZESIEŃ

PONIEDZIAŁEK

24

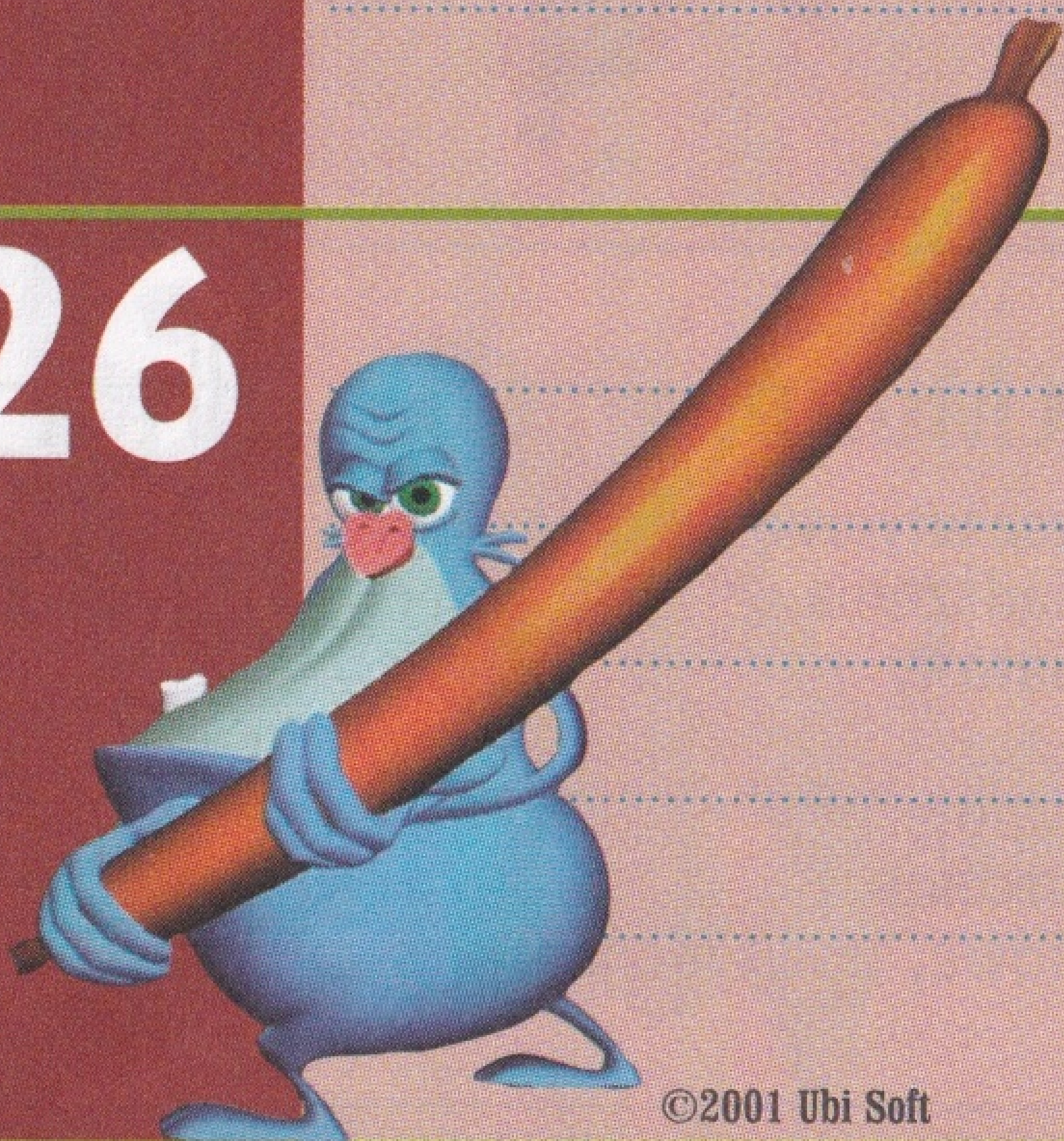
WTOREK

25

ŚRODA

26

CZWARTEK

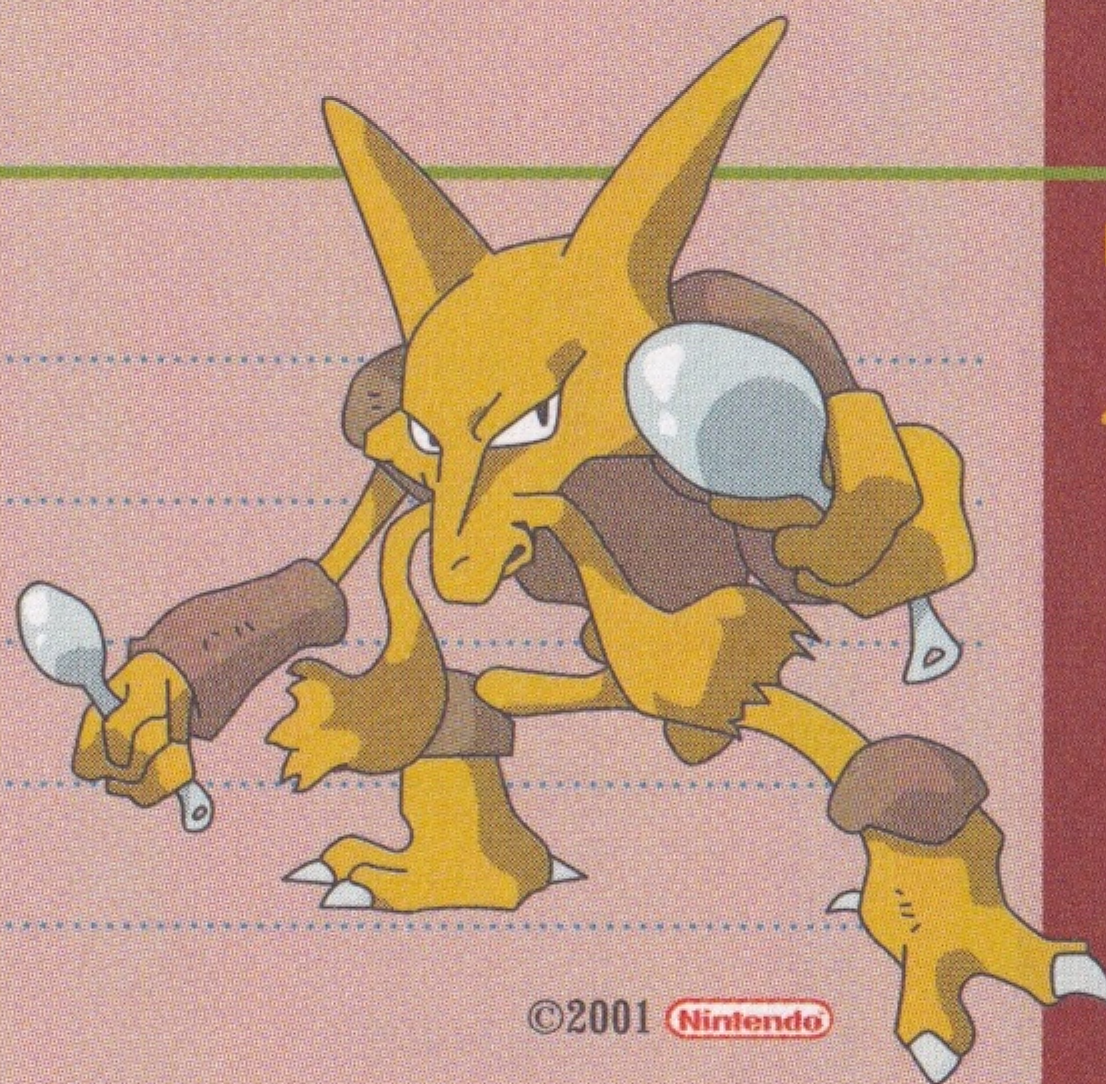


©2001 Ubi Soft

PIĄTEK 27

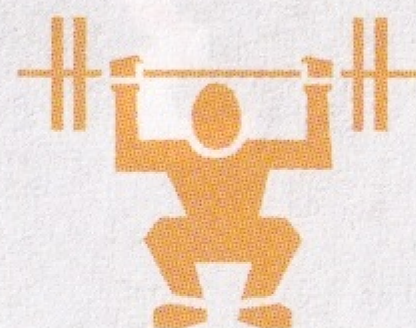
SOBOTA 28

NIEDZIELA 29



CLICK! RADZI...

Pamiętaj, żeby mieć ustawioną dobrą datę na swoim komputerze. Jeśli u ciebie jest np. rok 1986, utrudni to pracę nie tylko tobie, lecz także innym. Tobie, ponieważ wszystkie pliki, które będziesz tworzył, zapiszą się z fałszywą datą, co utrudni ich wyszukiwanie i segregację. Innym, ponieważ, przykładowo, twoje maile będą miały złą date, co niesłychanie skomplikuje innym odszukanie listu w archiwum (jeśli takowe prowadzą). Poza tym, część programów sprawdza datę systemową i może chodzić źle lub wcale przy dziwacznym ustawieniu.



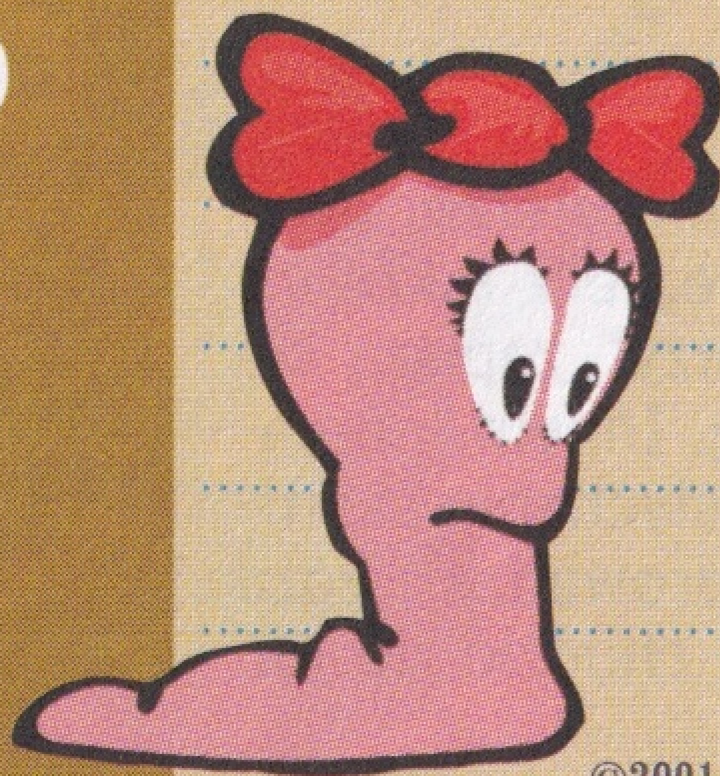


30 WRZESIEŃ PONIEDZIAŁEK

1 PAŹDZIERNIK WTOREK

2 ŚRODA

3 CZWARTEK



©2001 Team 17

PAŹDZIERNIK

PIĄTEK 4

SOBOTA 5

NIEDZIELA 6



©2001 Virgin Int.

CLICK! RADZI...

Nigdy nie uruchamiaj plików, które przyszły do ciebie mailem od kogoś nieznajomego. To najlepszy sposób na złapanie wirusa. Maile takie najlepiej od razu wywalić do kosza, chyba że nie przeraża cię wizja utraty danych zgromadzonych na dysku. Niestety, Outlook Express, podobnie jak wiele innych klientów pocztowych, ma „dziury" umożliwiające uruchamianie destrukcyjnych skryptów dołączonych do poczty elektronicznej. Tak więc, jeżeli po zabawie z dziwnym mailem zauważysz, że komputer zachowuje się podejrzanie, natychmiast uruchom program antywirusowy.



7 PAŹDZIERNIK

PONIEDZIAŁEK

8

WTOREK

9

ŚRODA

10

CZWARTEK



PIĄTEK 11

SOBOTA 12

NIEDZIELA 13



©2001 Firaxix

CLICK! RADZI...

Oprócz klasycznych płytek CDR (o pojemności 650-700 MB) na rynku od jakiegoś czasu dostępne są krążki o mniejszej średnicy (8 cm) i pojemności około 180 MB. Paradoksalnie, są one przeważnie droższe od swoich większych braci. Ich atutem jest jednak bardzo fajny wygląd. Jeżeli masz do wypalenia jakieś materiały zajmujące 100 MB czy 150 MB, możesz zdecydować się na mniejsze cedeki (na pewno zrobią wrażenie na kumplach). Pamiętaj tylko, że małe płytki należy wypalać z mniejszą prędkością, najlepiej 2x (no, chyba, że akurat ci się spieszy – wtedy możesz zaryzykować).



14 PAŹDZIERNIK PONIEDZIAŁEK

15 WTOREK

16 ŚRODA

17 CZWARTEK



PIĄTEK 18

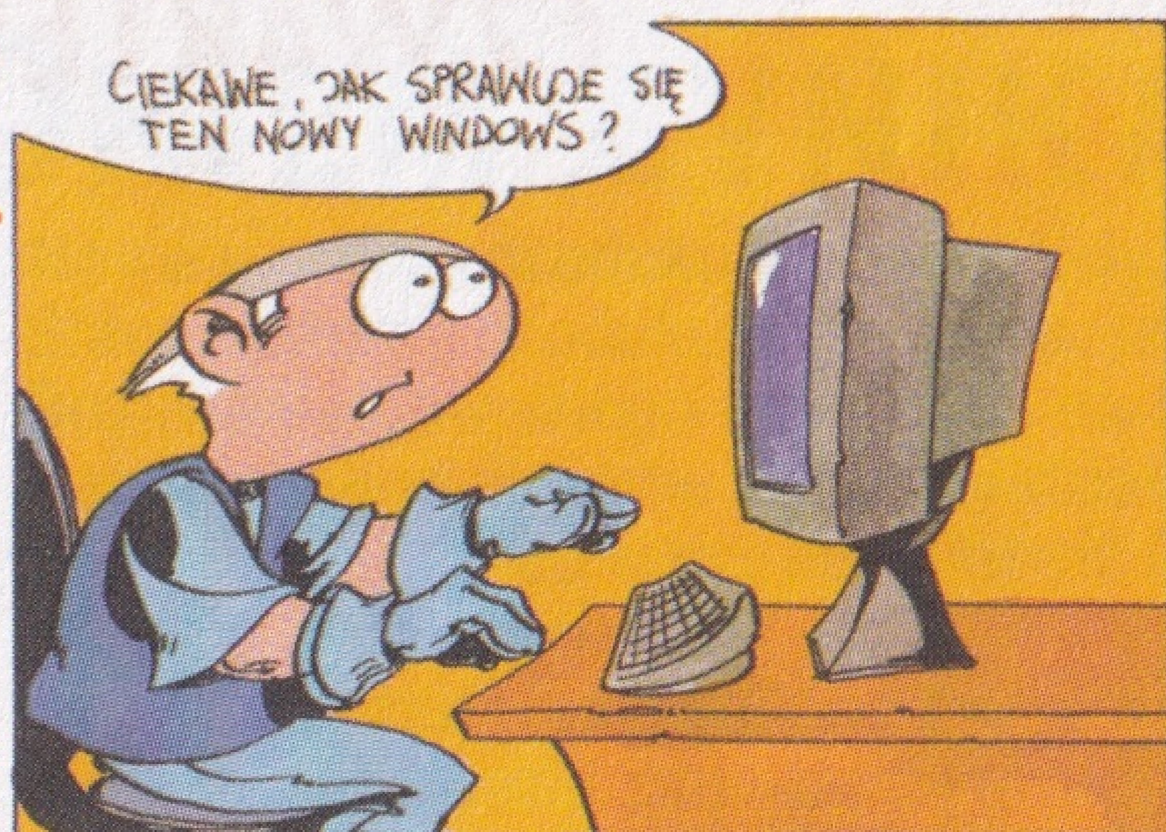
SOBOTA 19

NIEDZIELA 20



©2001 Tivola

CLICKERS na cały rok





21 PAŹDZIERNIK PONIEDZIAŁEK

22 WTOREK

23 ŚRODA

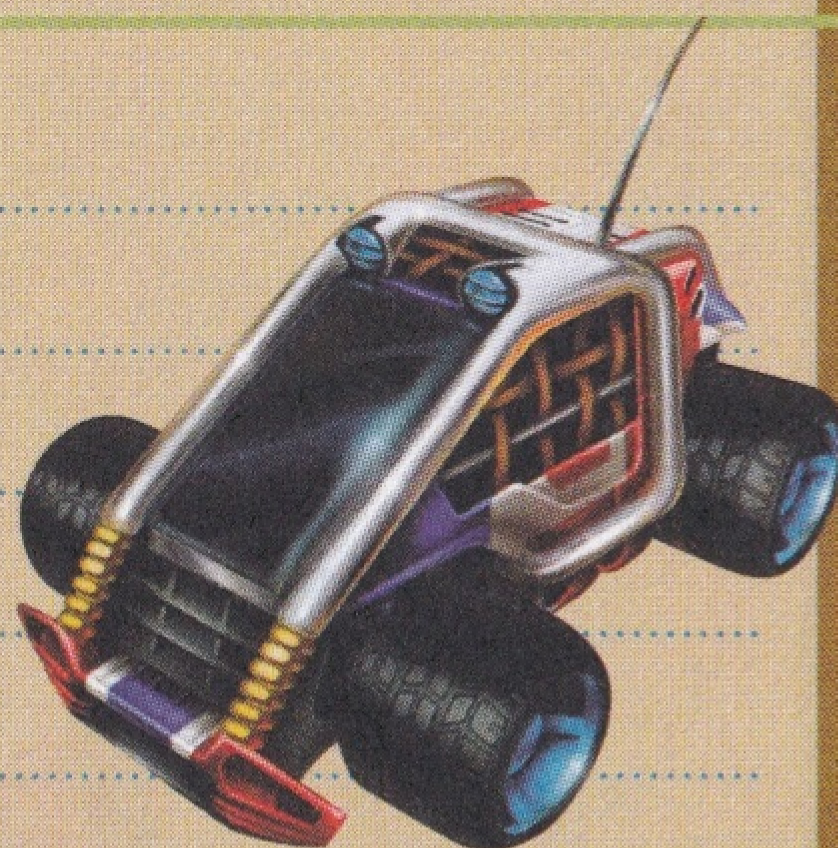
24 CZWARTEK



PIĄTEK 25

SOBOTA 26

NIEDZIELA 27



OKIEM CYNIKA... (MURPHY'EGO)



- Nowe systemy produkują nowe błędy.
- Stare systemy produkują tak nowe, jak i stare błędy.
- Rozłożenie dowolnego urządzenia na części jest proste.
- Ponowne jego złożenie tak, żeby działało, nie jest możliwe.
- Komputer służy do tego, aby ułatwić Ci pracę, której bez niego w ogóle byś nie miał.
- Awaria komputera wyczekuje cierpliwie na najbardziej niedogodny moment, aby bezlitośnie zaatakować.



28 PAŹDZIERNIK PONIEDZIAŁEK

29 WTOREK

30 ŚRODA

31 CZWARTEK



PIĄTEK

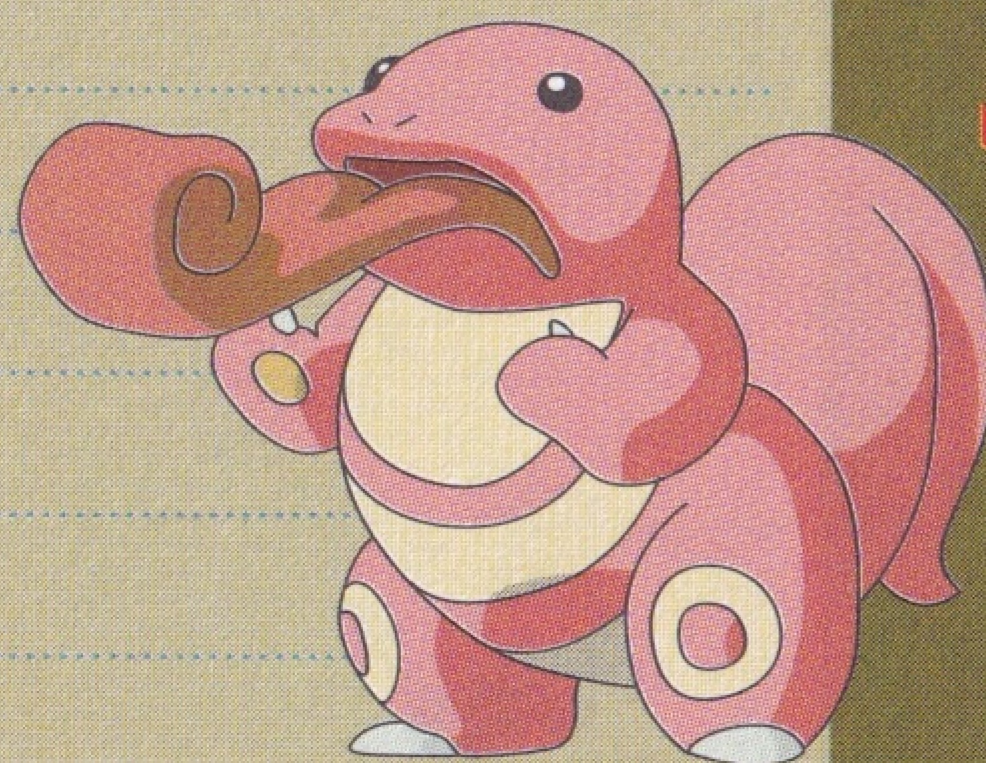
1
WSZYSTKICH ŚWIĘTYCH

SOBOTA

2
ZADUSZKI

NIEDZIELA

3



CLICK! RADZI...



Niektóre drukarki mają możliwość drukowania na przezroczystej folii plastikowej. Umożliwia to przygotowywanie profesjonalnych prezentacji, na przykład korzystając z programu Powerpoint lub innego podobnego. Pamiętaj jednak, że zanim spróbujesz coś wydrukować, upewnij się, czy twoja drukarka potrafi to robić oraz zaopatrz się we właściwą folię, inną dla atramentówki inna dla laserowej (folie niestety są drogie – około 7 zł od arkusza A4). UWAGA! Użycie złej folii, lub próba na nieprzystosowanej drukarce prawdopodobnie skończy się jej poważnym uszkodzeniem!



4 LISTOPAD **PONIEDZIAŁEK**

5 **WTOREK**

6 **ŚRODA**


©2001 Sierra

7 **CZWARTEK**

LISTOPAD

PIĄTEK **8**

SOBOTA **9**

NIEDZIELA **10**



CLICK! RADZI...

Przeglądarka Internet Explorer ma znakomitą funkcję umożliwiającą zapisanie oglądanej strony internetowej w całości, razem ze wszystkimi obrazkami i innnymi elementami (Zapisz jako...). Tak nagraną stronę będziesz mógł oglądać, nie będąc podłączonym do Sieci (czasami warto włączyć „Pracuj w trybie offline" z górnej belki opcji, ponieważ zdarza się, że strona usiłuje na własną rękę coś z Sieci pociągnąć i wyskakuje komunikat błędu). Niestety, Netscape jest pod tym względem upośledzony i zapisze ci tylko plik HTML, obrazki będziesz musiał ściągać ręcznie (brrr)!



11 LISTOPAD

DZIEŃ NIEPODLE-GŁOŚCI

PONIEDZIAŁEK

12

WTOREK

13

ŚRODA

14

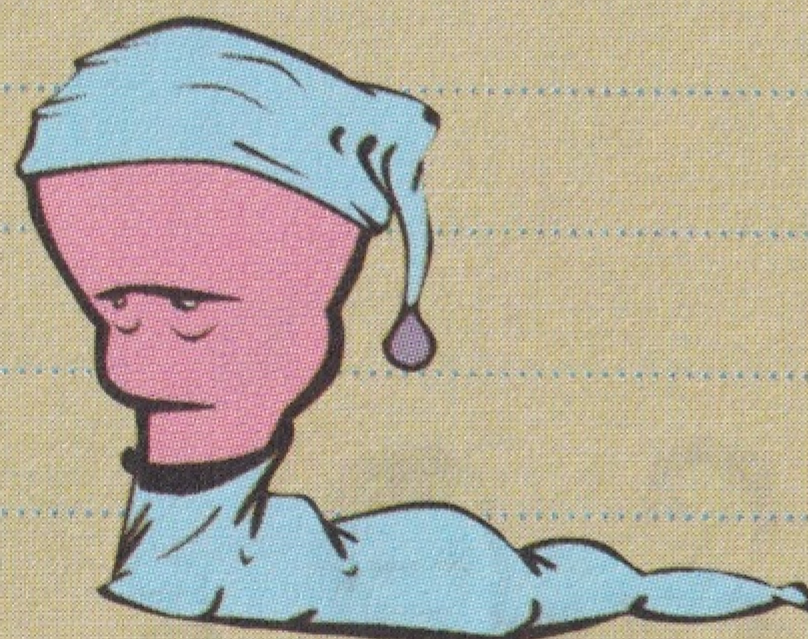
CZWARTEK



PIĄTEK **15**

SOBOTA **16**

NIEDZIELA **17**



©2001 Team 17

CLICK! RADZI...



Na przenośnej konsolce Game Boy najlepiej gra się przy lampce albo innym, dość intensywnym źródle światła. Wbrew temu, co mogłoby się wydawać, jeśli spróbujesz zagrać w ciemnym pokoju, szybko przekonasz się, że wtedy... nie widać kompletnie nic. Jeżeli spędzasz dużo czasu, grając na Game Boyu, powinieneś przemyśleć zakupienie specjalnej lupy, którą montuje się bezpośrednio nad wyświetlaczem – znacznie podwyższy to komfort grania oraz ułatwi zabawę.

18 LISTOPAD

PONIEDZIAŁEK

19

WTOREK

20

ŚRODA

21

CZWARTEK

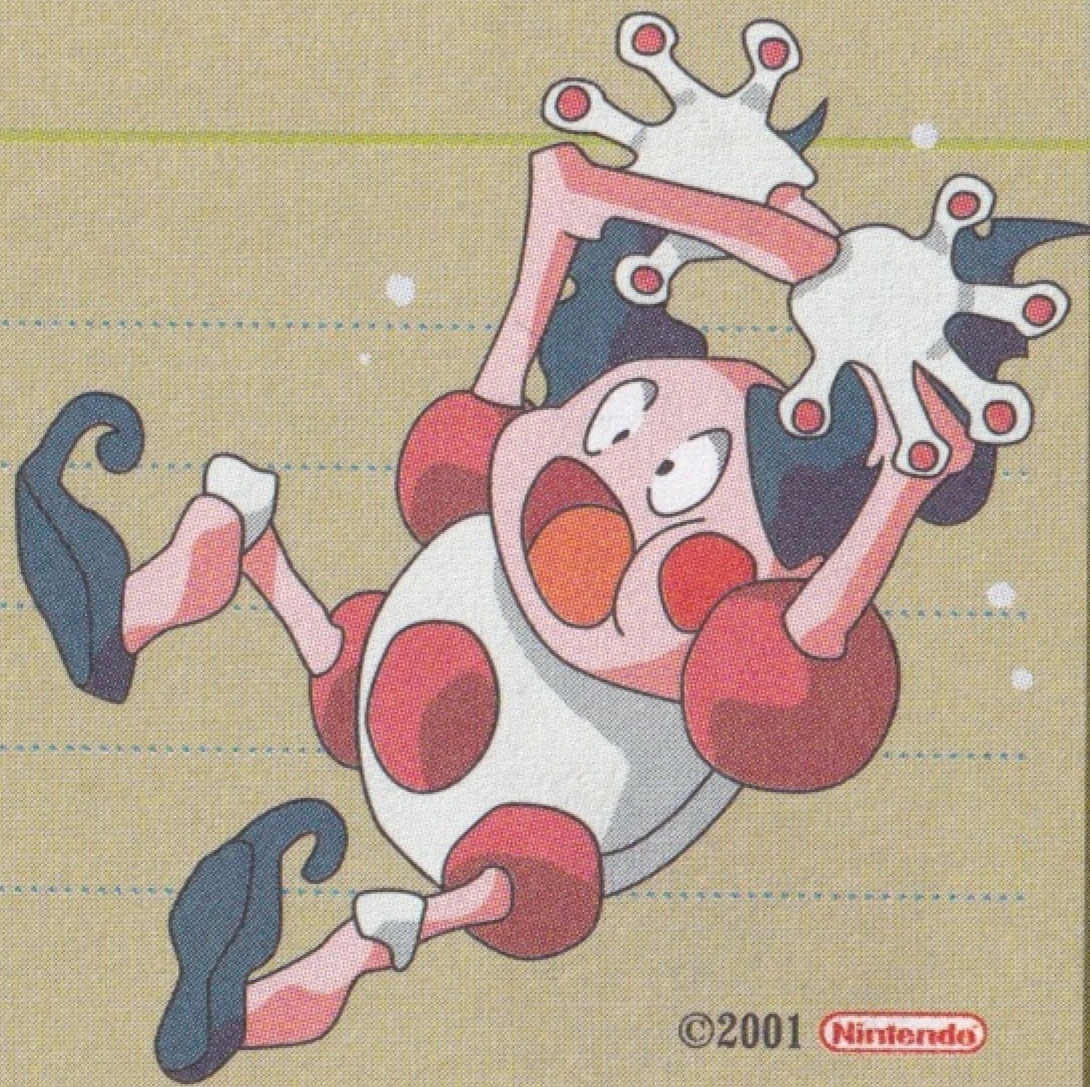


©2001 Infogrames

PIĄTEK 22

SOBOTA 23

NIEDZIELA 24



CLICKERS na cały rok





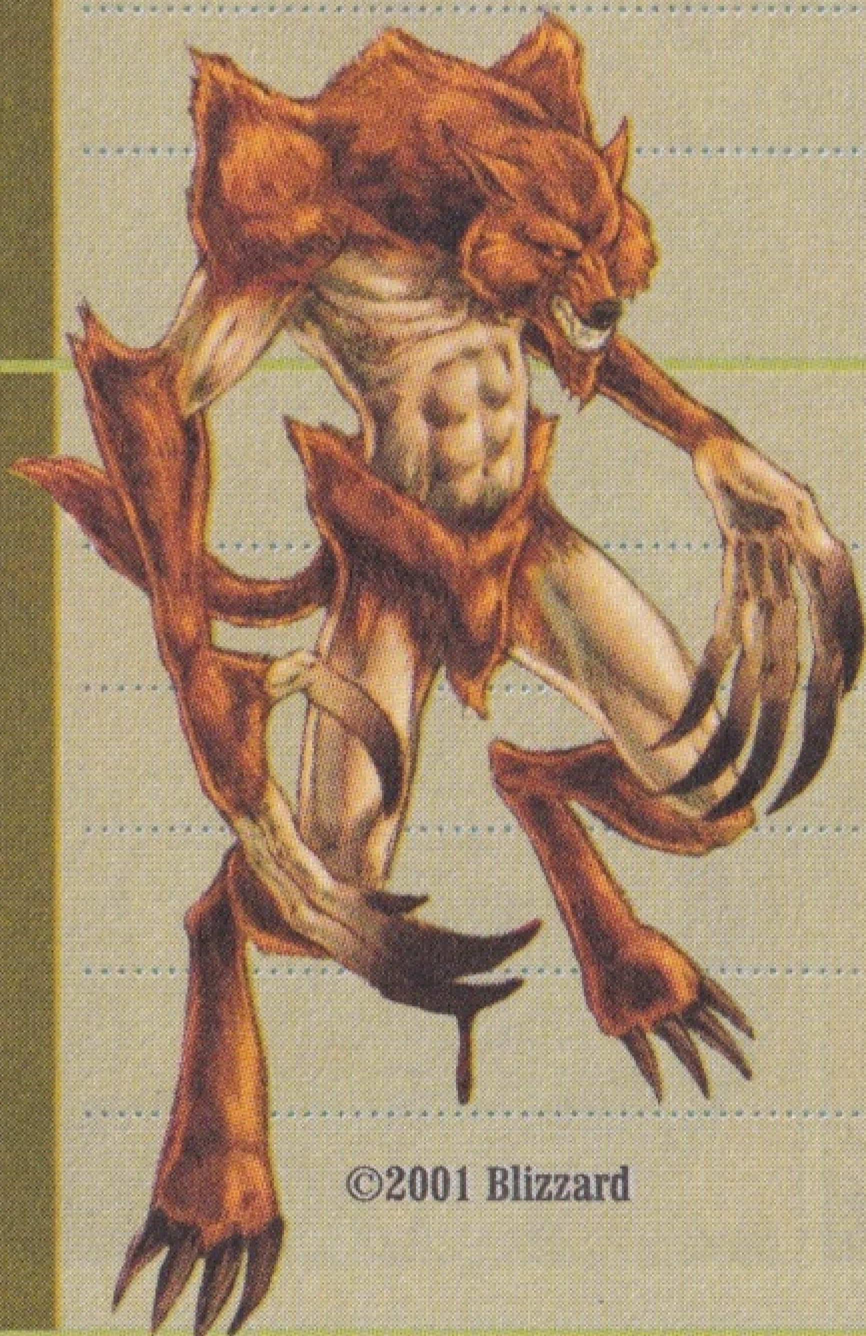


25 LISTOPAD PONIEDZIAŁEK

26 WTOREK

27 ŚRODA

28 CZWARTEK

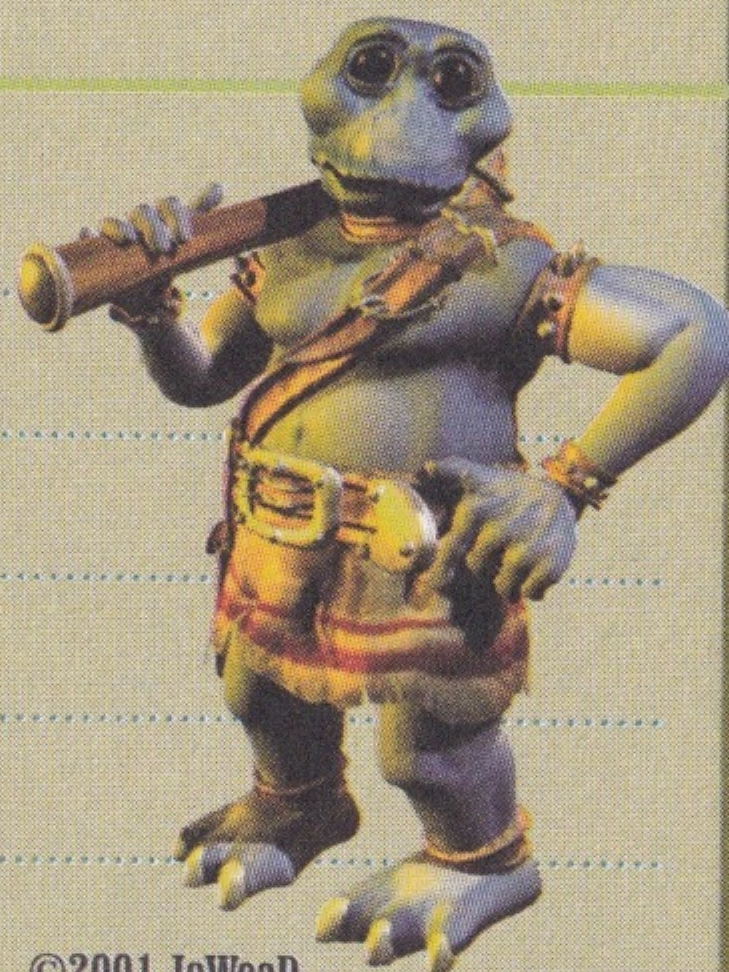


2002

PIĄTEK

LISTOPAD 29

SOBOTA


©2001 JoWooD

30

NIEDZIELA

GRUDZIEŃ 1

OKIEM CYNIKA... (MURPHY'EGO)



- Żaden klient nie wie, czego właściwie chce.
- Każdy klient wie dokładnie, czego nie chce.
- Żaden klient nie chce tego, co masz już gotowe.
- Nie wie także, co chciałby mieć zamiast tego.
- Klient, który najmniej płaci, marudzi najwięcej.
- Klient żąda większych zmian dokładnie wtedy, kiedy produkt jest już gotowy.



2 GRUDZIEŃ

PONIEDZIAŁEK

3

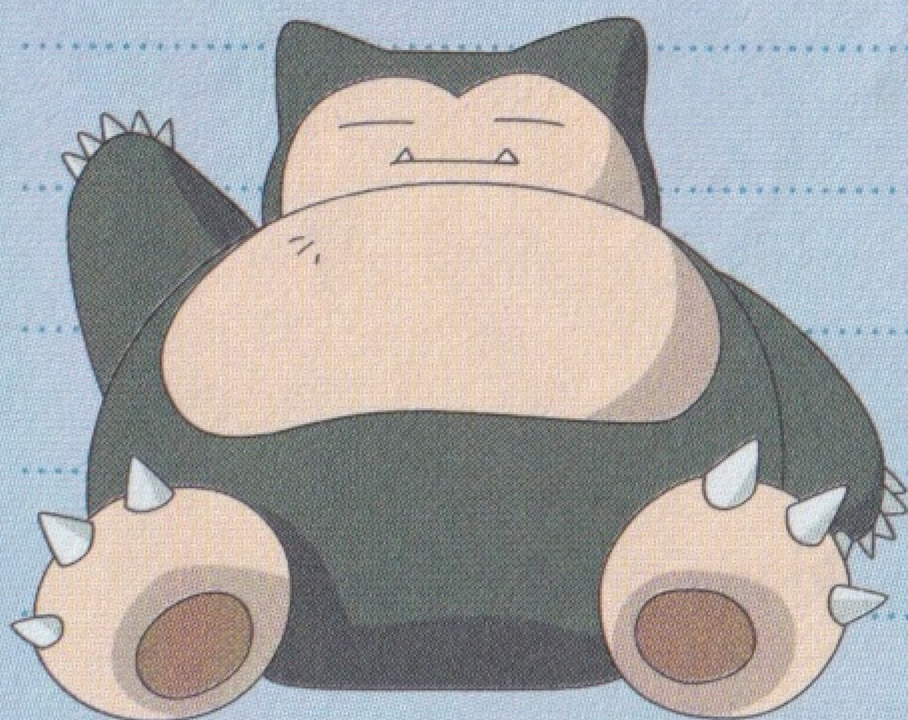
WTOREK

4

ŚRODA

5

CZWARTEK



PIĄTEK **6** MIKOŁAJKI

SOBOTA **7**

NIEDZIELA **8**



©2001 3DO

CLICK! RADZI...



Rewelacyjny symulator jazdy samochodem GRAN TURISMO 3 na konsolę Playstation 2 do prostych nie należy. Pamiętaj, że jeśli nie dajesz rady wygrać jakiegoś wyścigu, lepiej zainwestować trochę pieniędzy w samochód niż się męczyć, próbując jeździć pojazdem bez „tuningu". Zacznij od turbo (w przypadku samochodów FR lub 4WD) – dzięki temu uzyskasz lepsze przyspieszenie. Prędkość maksymalną możesz polepszyć, kupując rajdową skrzynię biegów (możesz wtedy regulować przełożenie). Pomyśl także o zakupie rajdowych opon – samochód będzie lepiej wchodził w zakręty.



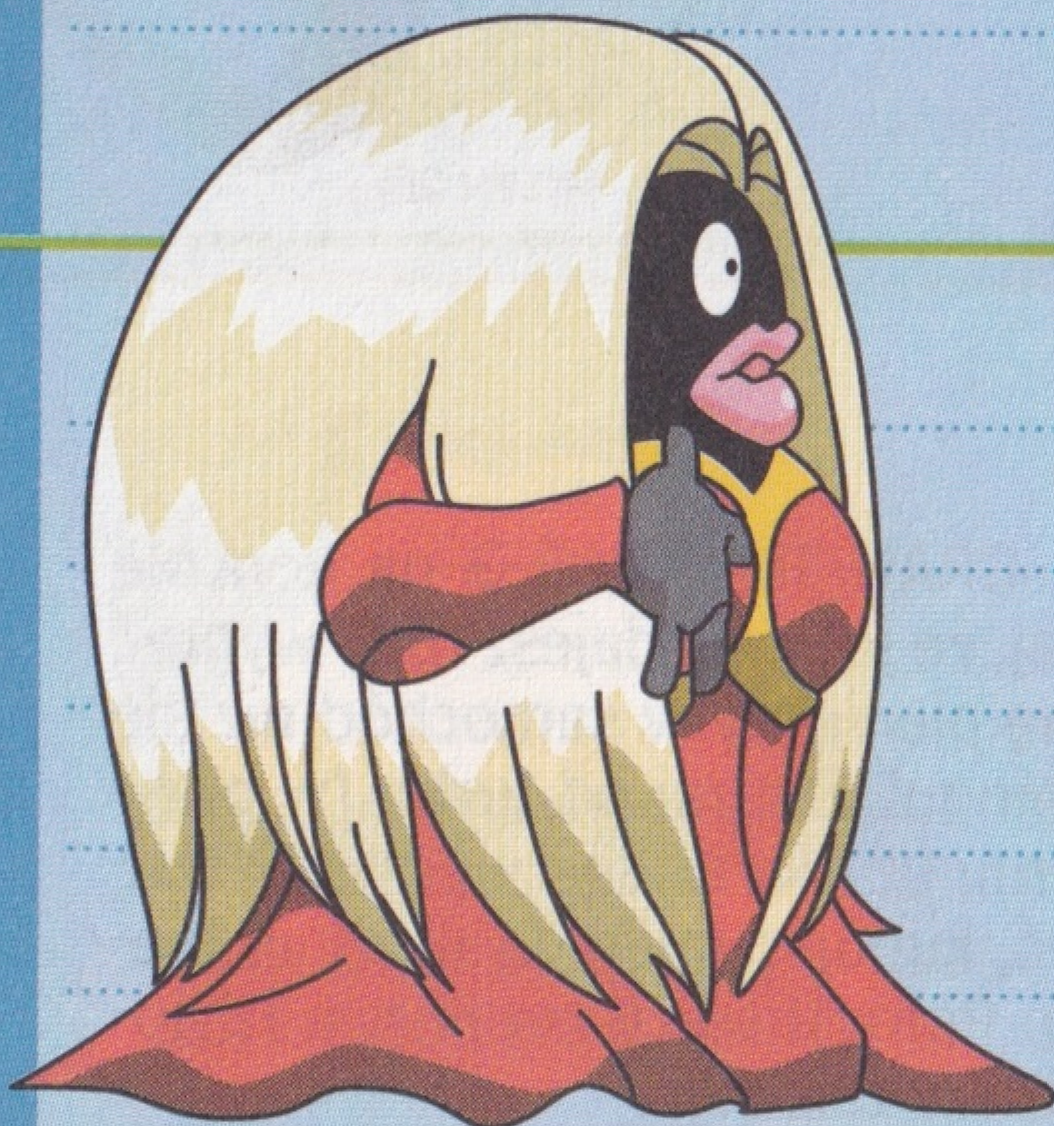
GRUDZIEŃ

9 PONIEDZIAŁEK

10 WTOREK

11 ŚRODA

12 CZWARTEK



PIĄTEK 13

SOBOTA 14

NIEDZIELA 15



©2001 Team 17

CLICK! RADZI...

Jeżeli próbując wejść na stronę internetową, otrzymujesz komunikat „File not found" oraz numer błędu 404, oznacza to, że dana strona jest niedostępna. Albo została już skasowana z serwera, albo autor akurat coś na niej przerabia. Niestety, Internet pełen jest takich „nieobecnych" stron, zaś zgodnie z prawami Murphy'ego, jeżeli znajdziesz w wyszukiwarce, po godzinie poszukiwań, link do strony, która idealnie pasuje do tego, czego szukałeś, możesz być pewny, że strona ta już nie istnieje. Fakt potwierdzony empirycznie (niestety).





16 GRUDZIEŃ **PONIEDZIAŁEK**

17 **WTOREK**

18 **ŚRODA**



19 **CZWARTEK**

PIĄTEK 20

SOBOTA 21

NIEDZIELA 22



©2001 Innonics

CLICKERS na cały rok





23 GRUDZIEŃ

PONIEDZIAŁEK

24

WIGILIA



WTOREK

25

BOŻE NARODZENIE



ŚRODA

26

BOŻE NARODZENIE



CZWARTEK

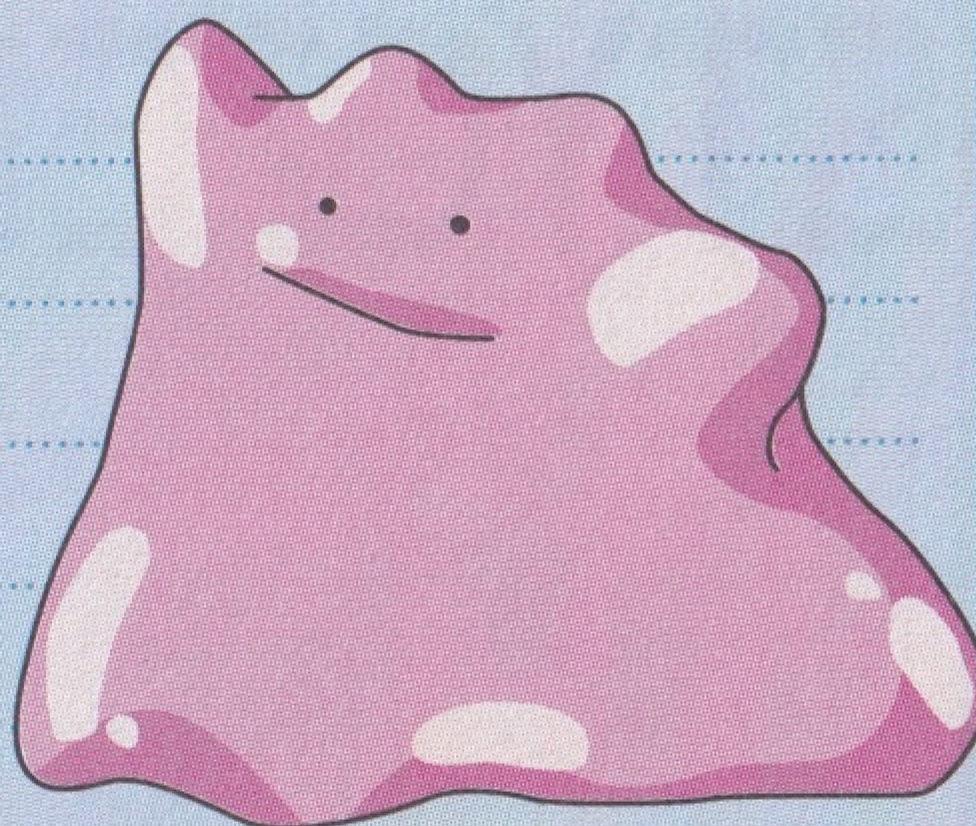


GRUDZIEŃ

PIĄTEK 27

SOBOTA 28

NIEDZIELA 29



UWAGA NA...

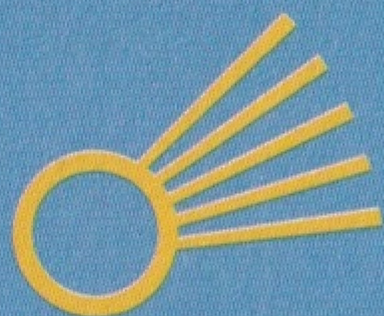
Z więzienia międzygalaktycznego uciekł ostatnio Wielki Różowy Glut z Saturna (na zdjęciu powyżej). Uprzedzamy wszystkich, że nie należy z nim zadzierać, gdyż wzrok ma bystry, a szybki jest, co nie miara. Jedno nieopatrznie rzucone słowo, a skoczy ci do gardła! Nie daj się zwieść – to prawdziwy twardziel. Według niepotwierdzonych informacji pokonał ostatnio Wielkiego Cthulhu podczas zawodów bokserskich w Boliwii. Jesteśmy jednak przekonani, że grał nieczysto, gdyż Wielki Różowy Glut znany jest z nieprzepisowych uderzeń łokciami i kolanami.





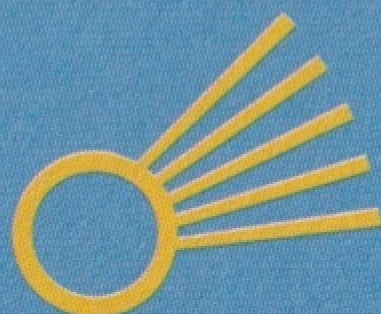
30 GRUDZIEŃ PONIEDZIAŁEK

31 SYLWESTER WTOREK

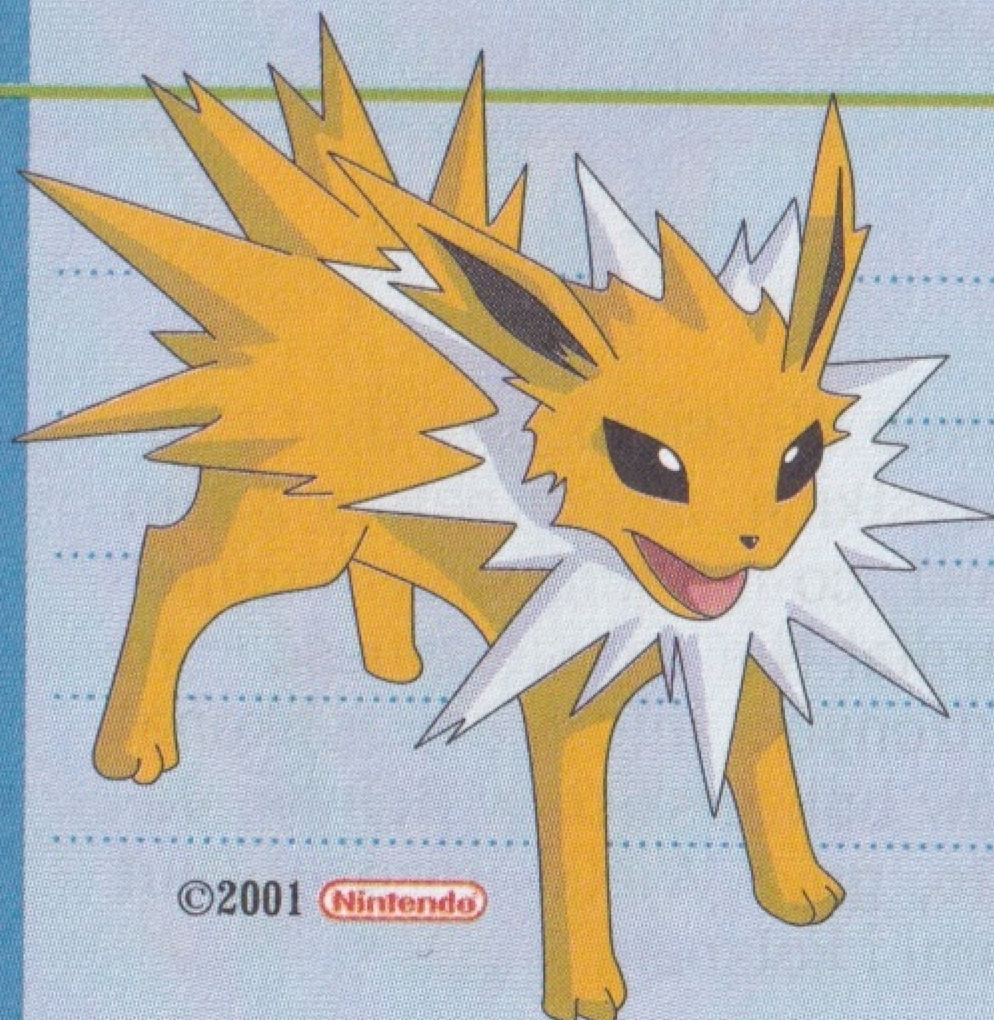


1 NOWY ROK STYCZEŃ ŚRODA

2003



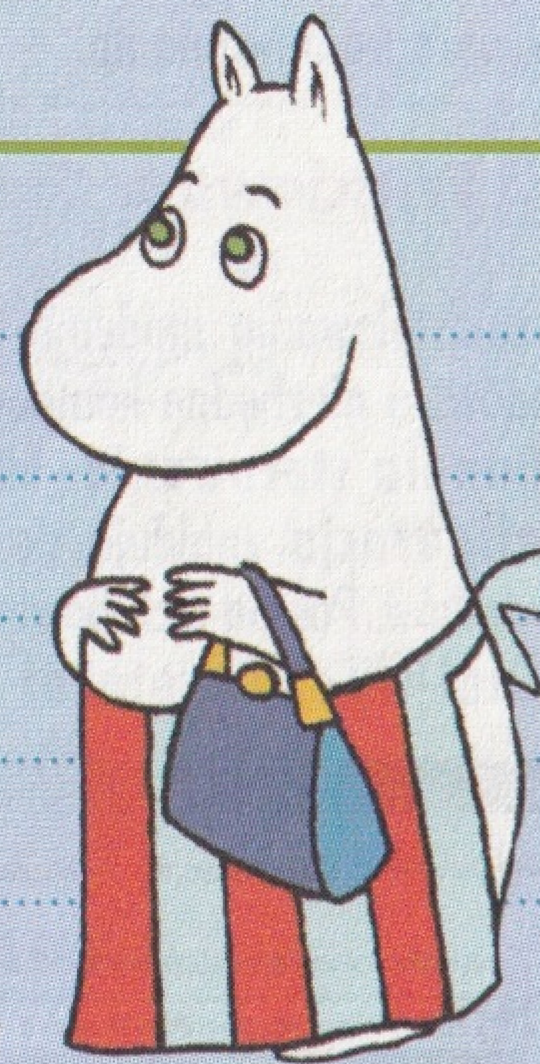
2 CZWARTEK



PIĄTEK 3

SOBOTA 4

NIEDZIELA 5


©2001 EWSOY

CLICK! RADZI...

Jeżeli tworzysz porady do kalendarza CLICKA, może się zdarzyć, że przy ostatniej zabraknie ci już pomysłu. Nie przejmuj się tym, po prostu zacznij pisać, a pomysł przyjdzie sam. Ani się obejrzysz, a pole tekstowe wypełni się zdaniami... Tzw. „pisanie automatyczne" jest techniką znaną w literaturze od dłuższego czasu, zaś jej okres świetności przypadł na przełom XIX i XX wieku. Szczególnie przedstawiciele surrealizmu francuskiego upodobali sobie taką formę sztuki. Tym nietypowym akcentem żegnamy Was serdecznie. Do zobaczenia za rok!





Internet jest niezastąpionym źródłem wiadomości oraz rozrywki. Nic więc dziwnego, że wiele osób nie wyobraża sobie bez niego życia. Ty też możesz dołączyć do grona internautów – wystarczy wyposażyć twojego PC w modem.

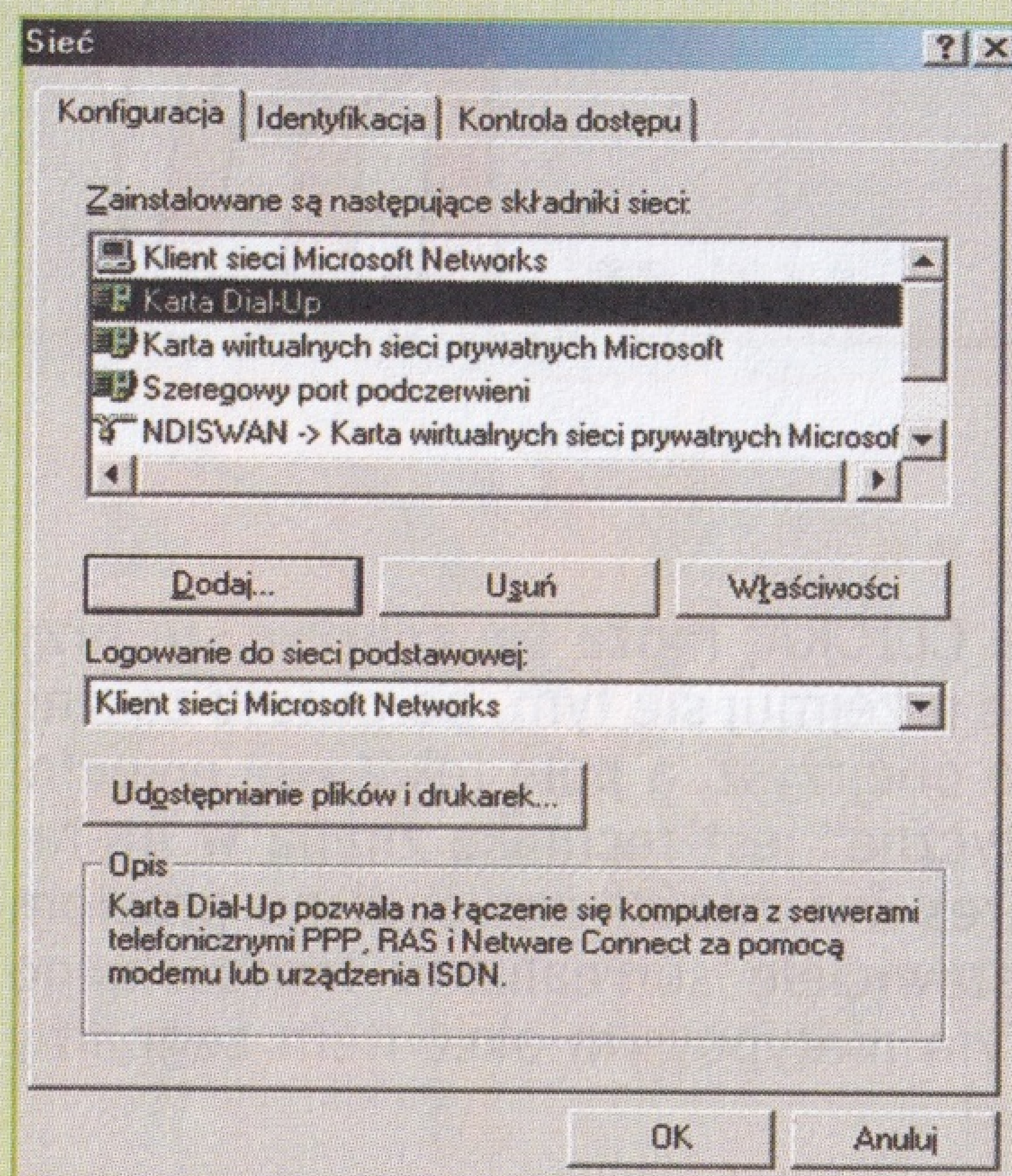
Instalujemy modem

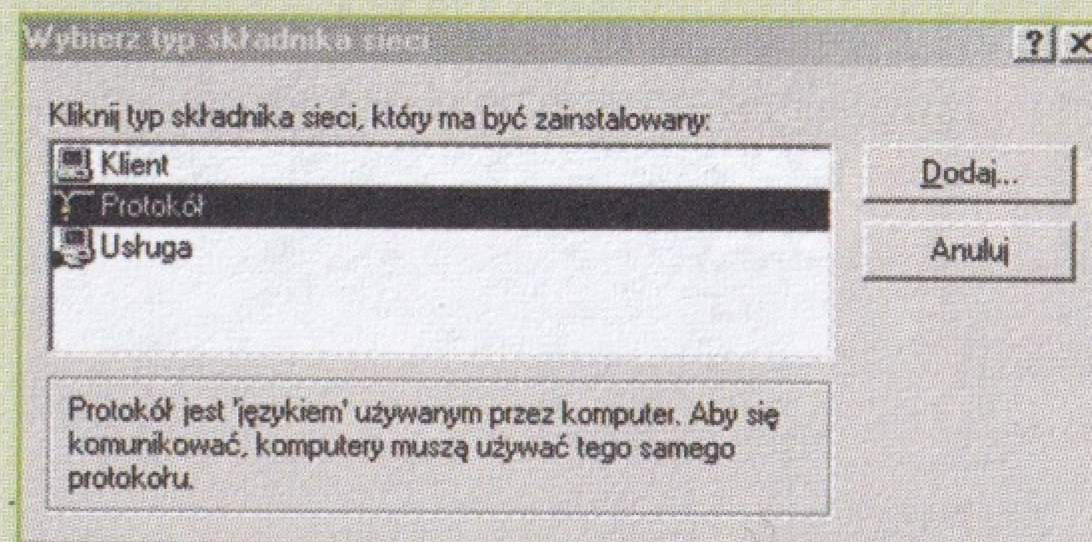
Samodzielne wyposażenie peceta w modem nie jest zajęciem skomplikowanym i, w większości wypadków, ogranicza się do otwarcia obudowy komputera, wyjęcia jednej z metalowych zaślepek i włożenia karty modemu do wolnego złącza PCI (istnieją starsze modemy korzystające z szyny ISA, ale tych nie polecamy). Potem wystarczy uruchomić program instalacyjny modemu lub zrestartować PC i zaczekać, aż Windows wykryją nowe urządzenie i poproszą o włożenie dyskietki ze sterownikami. Wspomniane czynności zostały dokładnie opisane w instrukcji.

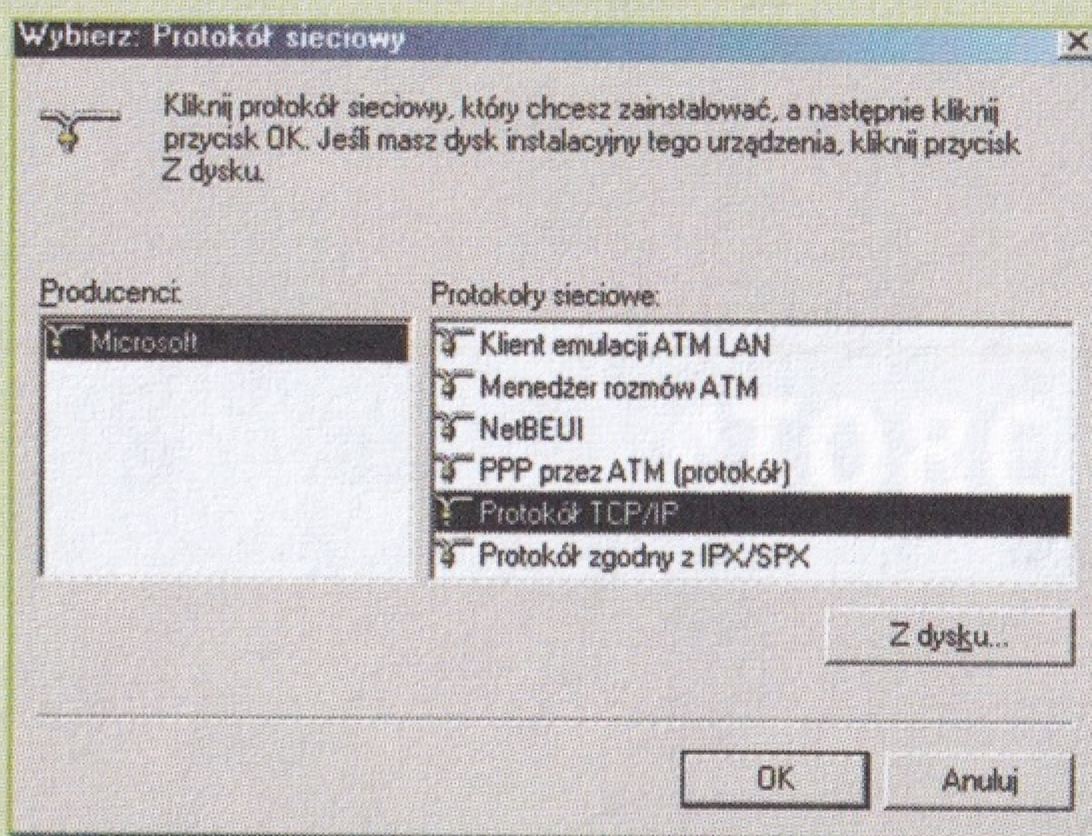
Kupując modem, zwróć uwagę na kilka rzeczy: po pierwsze, urządzenie musi posiadać tzw. homologację, czyli zgodę na używanie w Polsce, wydaną przez Urząd Regulacji Telekomunikacji (dawne Ministerstwo Łączności). Po drugie, warto kupować modemy bardziej znanych firm – to gwarantuje nowe wersje sterowników, oprogramowania itp.

Windows w Sieci

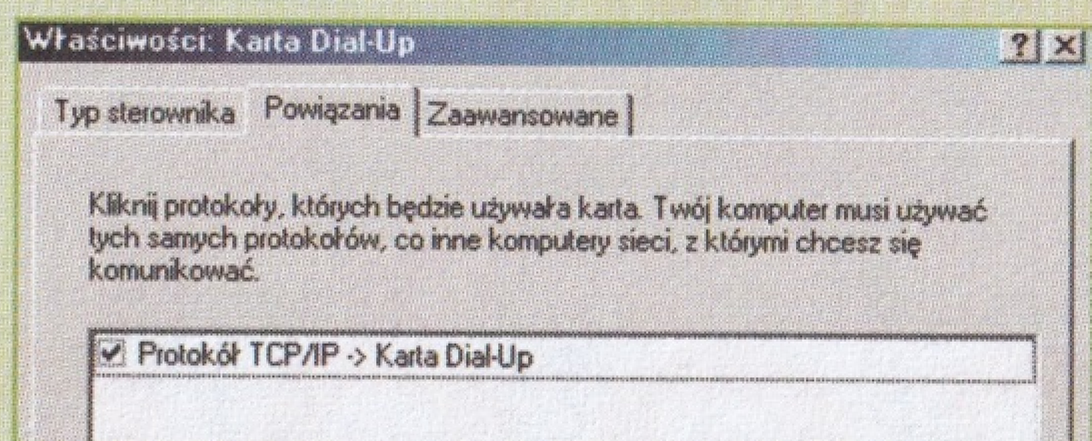
Po zainstalowaniu modemu trzeba uzupełnić system Windows o niezbędne komponenty. W tym celu wejdź do **Panelu sterowania** i kliknij w **Sieć**. W zakładce **Konfiguracja** znajduje się wykaz zainstalowanych składników. Pośród nich powinny znajdować się: **Karta Dial-Up** oraz **Protokół TPC/IP**. Jeśli ich nie widzisz, skorzystaj z opcji Dodaj. TCP/IP znajdziesz w protokołach sieciowych, Kartę Dial-Up w Karta/Microsoft. Następnie zaznacz Kartę Dial-Up i użyj opcji **Właściwości**. W zakładce Powiązania musi być zaznaczona opcja **Protokół TCP/IP->Karta Dial-Up**.





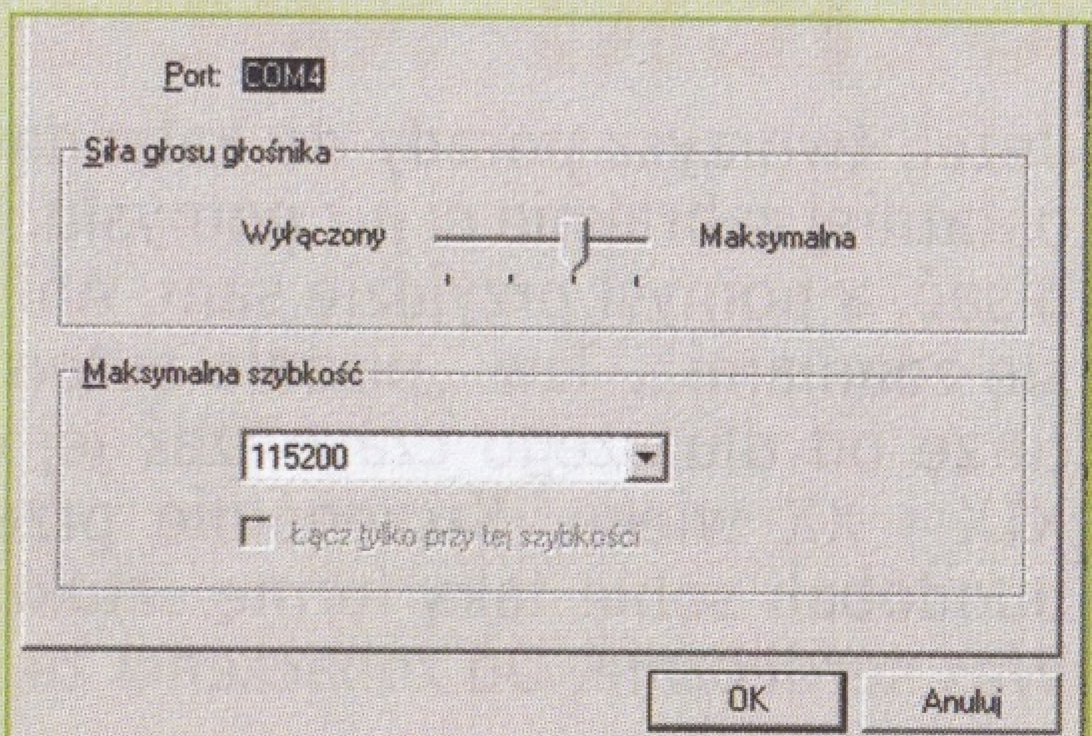


Konfiguracja modemu



Po zainstalowaniu modemu powinien on zostać automatycznie skonfigurowany. Standardowe ustawienia niektórych opcji mogą jednak sprawiać kłopoty. Korzystając z Panelu sterowania / Modem, możesz zmienić wybrane opcje.

Najważniejsze opcje to: Siła głosu głośnika (zbyt cichego nie usłyszysz...), Maksymalna szybkość (warto ustawić jak największą, choć przy zbyt dużej połączenie



może być zrywane – musisz to sprawdzić sam). Pozostałe ustawienia pokazane są na obrazkach poniżej.

Dokładna konfiguracja...

Właściwości: Motorola SM56 PCI Speakerphone Modem

Ogólne | Połączenie | Dzwonienie dystynktywne | Przekazywanie

Preferencje połączenia
Bity danych: 8
Parzystość: Brak
Bity stopu: 1

Preferencje wywoływania
☑ Czekaj na sygnał przed wybraniem numeru
☑ Anuluj wywołanie, jeśli brak połączenia w ciągu 60 sekund
☐ Przerywaj połączenie, jeśli jest bezczynne dłużej niż 30 minut

Ustawienia portu... | Zaawansowane...

Zaawansowane ustawienia połączenia

☑ Używaj kontroli błędów
☐ Wymagane do połączenia
☑ Kompresja danych
☐ Używaj protokołu komórkowego
☑ Używaj sterowania przepływem
◉ Sprzęt (RTS/CTS)
○ Oprogramowanie (XON/XOFF)

Typ modulacji: Standardowe

Dodatkowe ustawienia

☐ Dołączaj do dziennika

Pokaż dziennik | OK | Anuluj

Dalsze ustawienia zależą już od... operatora, z którego usług korzystasz przy łączeniu się z Internetem. Poniżej podamy dane, jakie należy wpisać przy korzystaniu z usług Telekomunikacji Polskiej S.A. oraz IDS.

W **Dial-Up Networking** (Panel sterowania / Windows Me lub Mój komputer / Windows 9x) wybierz **Utwórz nowe połączenie**. Wybierz modem i na-

Utwórz nowe połączenie

Wpisz nazwę komputera, z którym chcesz się połączyć:
Połączenie modemowe
Wybierz urządzenie:
Motorola SM56 PCI Speakerphone Modem
Konfiguruj...

< Wstecz | Dalej > | Anuluj

zwij utworzone połączenie. Kliknij Dalej i podaj Polskę jako Kod kraju lub regionu. W okienku numer telefonu podaj numer dostępowy do Sieci (0202122 dla TP S.A. lub 0209274 dla IDS).

Przejdź do końca określania ustawień. Następnie zaznacz wybrane połączenie i wybierz **Właściwości**. Powyższe ustawienia są uniwersalne i powinny działać

Utwórz nowe połączenie

Wpisz numer telefonu komputera, z którym chcesz się połączyć:
Numer kierunkowy: | Numer telefonu: 0209274
Kod kraju lub regionu: Polska (48)

w większości przypadków. Często jednak poszczególni operatorzy zalecają dodatkowo np. wpisanie określo-

Utwórz nowe połączenie | TP | Internetia | IDS | Połączenie modemowe

Połącz
Ustaw jako domyślne
Utwórz skrót
Usuń
Zmień nazwę
Właściwości

Obsługa skryptów | Łącze wielokrotne | Wybieranie numeru
Ogólne | Sieć | Zabezpieczenia

Typ serwera telefonicznego:
PPP: Internet, Windows 2000/NT, Windows ME

Opcje zaawansowane:
☑ Włącz kompresję programową
☐ Rejestruj plik dziennika dla tego połączenia

Dozwolone protokoły sieciowe:
☐ NetBEUI
☐ Zgodny z IPX/SPX
☑ TCP/IP | Ustawienia TCP/IP...

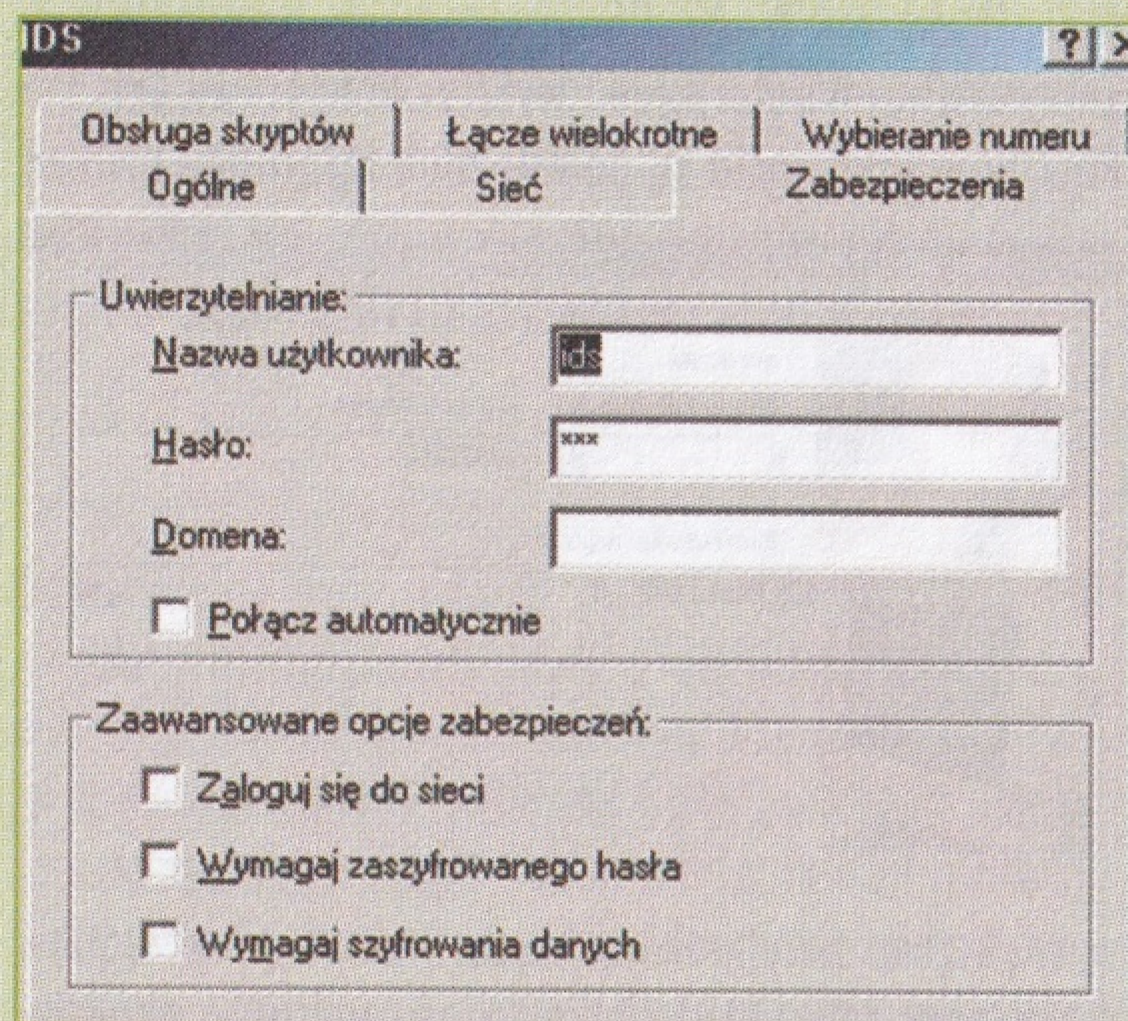
Ustawienia TCP/IP

◉ Adres IP przypisany przez serwer
○ Podaj adres IP
Adres IP: 0 . 0 . 0 . 0

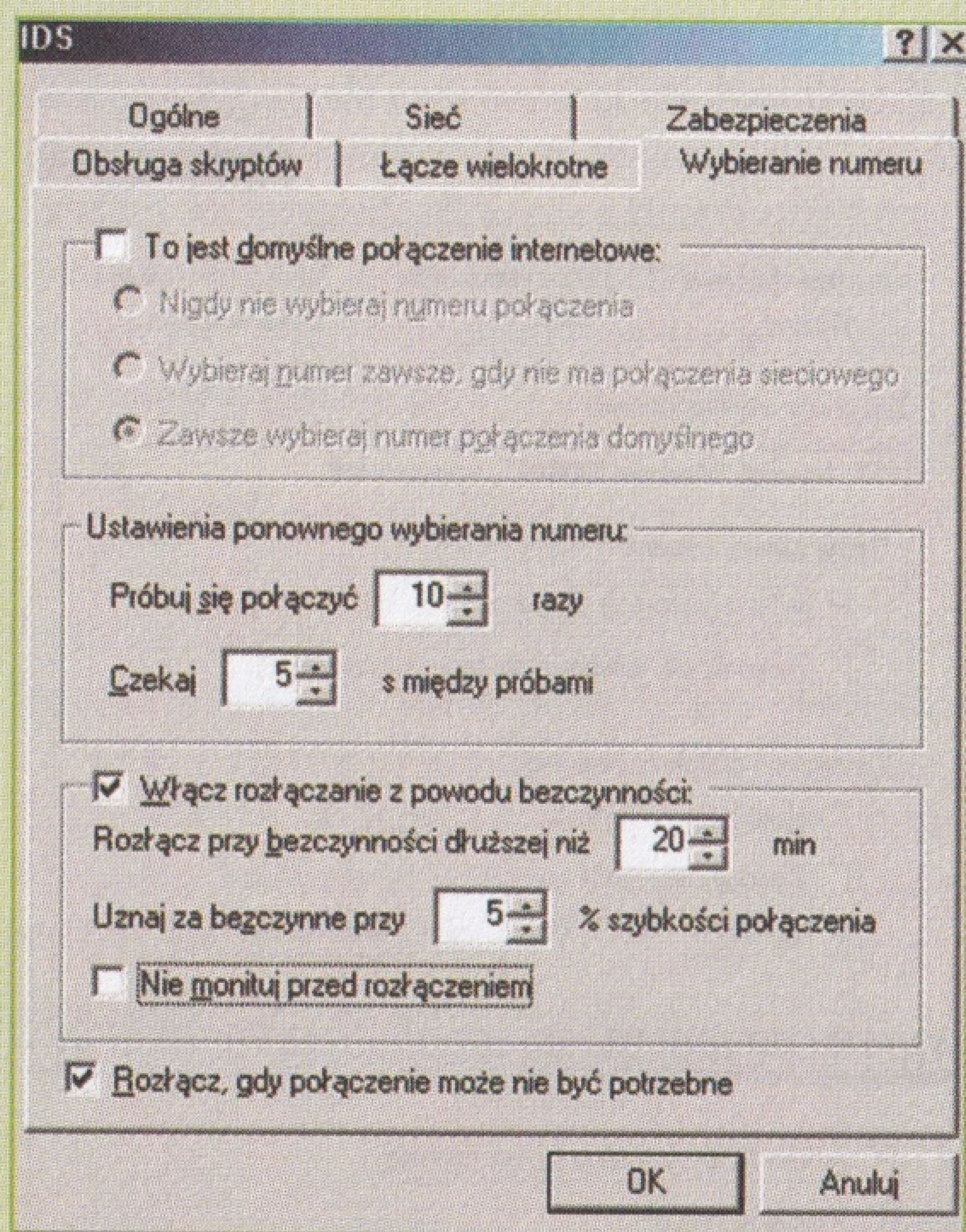
◉ Adresy serwera nazw przypisane przez serwer
○ Podaj adresy serwera nazw
Podstawowy serwer DNS: 0 . 0 . 0 . 0

☑ Użyj kompresji nagłówka IP
☑ Użyj domyślnej bramy w sieci zdalnej

nych adresów DNS. Wpisuje się je po uaktywnieniu **Podaj adresy serwera nazw**. W zakładce **Zabezpieczenia** możesz wpisać nazwę użytkownika i hasło wymagane do połączenia (dla połączeń z np. IDS) lub pozostawić wolne (tak jak dla TP S.A.).



W Wybieranie numerów wyłącz **Wyłącz połączenie z powodu bezczynności** oraz uaktywnić **Rozłącz, gdy połączenie może nie być potrzebne**.



Uwaga: przy łączeniu się poprzez TP S.A. konieczne jest też uaktywnienie opcji Uruchom terminal w postaci zminimalizowanej oraz Pokazuj okienko terminalu po połączeniu. Po nawiązaniu połączenia komputer wyświetli okno, w którym trzeba będzie wpisać jako użytkownika ppp, hasło ppp i wcisnąć klawisz Dalej.

Nie tylko przez modem

Coraz więcej firm oferuje możliwość uzyskania szybkiego dostępu do Internetu bez konieczności użycia linii telefonicznej. Takie rozwiązanie nie tylko znacznie poprawia komfort zwiedzania Sieci, ale jest także bardziej ekonomiczne – płacisz stałą opłatę miesięczną, bez względu na to, ile czasu spędzasz w Internecie.
Stały dostęp do Sieci może opierać się na wykorzystaniu technologii radiowej – po podpisaniu umowy kupujesz lub pożyczasz specjalną kartę instalowaną w PC z odpowiednią anteną. Operator może też wykorzystać łącza telewizji kablowej – wtedy w swoim komputerze montujesz zwykłą kartę sieciową, a od operatora wypożyczasz specjalny modem. Innym sposobem jest skorzystanie z istniejącej linii telefonicznej (np. usługa SDI w TP S.A.), jednak nie jest to oferta atrakcyjna cenowo.
Bez względu na to, który sposób wybierzesz, firma oferująca usługę zapewni ci montaż i konfigurację odpowiednich urządzeń. Dzięki temu nie będziesz musiał sam się z tym zmagać.

Komputerowa poczta

Jedną z najpopularniejszych usług dostępnych w Sieci jest e-mail (poczta elektroniczna). Dzięki wirtualnej skrzynce będziesz mógł praktycznie za bezcen odbierać i wysyłać wiadomości do swoich znajomych z całego świata. Jak założyć konto e-mail? To łatwe...
Na początek musisz znaleźć jakiś serwer oferujący zakładanie darmowych kont. My posłużyliśmy się **http://poczta.interia.pl**. Po wybraniu opcji zakładania nowego konta musisz zgodzić się na warunki ustalone przez Interię.
Następnie należy podać nazwę dla swojego konta pocztowego. Do dyspozycji masz wszystkie litery alfabetu (poza polskimi znakami) oraz symbol „_" (podkreślenia). Dobrym zwyczajem jest użycie w nazwie swojego imienia i nazwiska (np. jan_kowalski), pseudonimu lub innego, łatwego do zapamiętania, określenia.
Poniżej musisz jeszcze podać hasło pozwalające ci sprawdzić zawartość poczty czy wysłać wiadomość. Dobre hasło powinno być łatwe do zapamiętania dla ciebie i trudne do odgadnięcia dla innych (data urodzin lub numer telefonu w roli hasła się nie sprawdzają).
Gdy założysz konto pocztowe, musisz jeszcze wypełnić ankietę zawierającą kilka informacji na swój temat. I to już wszystko. Od tej pory, wchodząc na stronę http://poczta.interia.pl i podając swoje dane, możesz odbierać i wysyłać pocztę wprost ze strony w Sieci.

tekst: R.J.„Yackoo!"

Zaistnieć w Internecie

Jeśli już udało ci się połączyć z Internetem, to pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić, jest założenia własnej skrzynki e-mailowej. Bez niej nie będziesz pełnoprawnym obywatelem cyberprzestrzeni. W Internecie adres skrzynki będzie twoją sieciową wizytówką.

Adres e-mialowy składa się z następujących elementów. Na pierwszym miejscu zawsze stoi nazwa użytkownika, czyli twój jedyny i niepowtarzalny identyfikator (tzw. login). Tej nazwy będziesz używał podczas logowania się na serwer. Warto wymyślić sobie łatwy do zapamiętania i prosty pseudonim lub po prostu używać własnego nazwiska. Elementem, który występuje w każdym adresie, jest znaczek @, czyli tak zwana „małpa" lub „at". Po małpce umieszczona jest nazwa serwera, na jakim konto jest założone. Cały adres może wyglądać na przykład tak: click@click.pl.

Zakładamy konto

Na początek możesz założyć sobie skrzynkę na jednym z darmowych serwerów pocztowych. Za korzystanie z tego adresu nie będziesz nic płacił, jednak ma to również swoje wady. Właściciel serwera z darmowymi kontami zarabia na reklamach jakie dołączane są do wysyłanych przez ciebie wiadomości. Inną wadą darmowych kont jest to, że bardzo często serwery takie są zapchane i połączenie się z nim w godzinach szczytu graniczy z cudem.

Jeśli nie chcesz dostawać żadnych reklam i zależy ci na szybkości, to możesz skorzystać z płatnych kont pocztowych. Opłaty za takie konto nie są zbyt wygórowane, więc w niektórych przypadkach warto zainwestować parę groszy i mieć pewność, że wszystkie przesyłki dotrą bez problemu do nadawcy.

Aby dostać własne konto trzeba się zarejestrować. Proces ten przebiega bardzo podobnie we wszystkich przypadkach. Najpierw należy zapoznać się z regulaminem, którego zazwyczaj nikt nie czyta, chociaż czasami warto. Później wymyślić swój login, wypełnić mniej lub bardziej rozbudowany formularz z danymi osobistymi i nacisnąć przycisk „Załóż konto". Prawda, że proste?

Własna strona

Adres e-mailowy to dopiero początek. Bardziej zaawansowanym etapem sieciowej egzystencji jest własna strona WWW. Na takiej stronie możesz umieścić wszystko, co tylko ci się podoba. Zawartość zależy wyłącznie od twojej niepohamowanej wyobraźni. Stworzenie strony nie jest już tak proste jak założenie skrzynki pocztowej. Chociaż trzeba przyznać, że strasznie trudne też nie jest.

Przede wszystkim musisz poznać chociaż elementarne zasady HTML-a, czyli specjalnego języka używanego do projektowania stron w Internecie. Później musisz stroną dokładnie zaplanować, no i w końcu wykonać. Bardzo pomocne mogą być w tym celu przeróżne programy, jakich niemało w Sieci. Jednym z najpopularniejszych jest polski Pajączek, dostępny na stronie **http://www.pajaczek.pl/**. Pisanie stron z pomocą takiej aplikacji jest o wiele łatwiejsze niż korzystanie z Notatnika, chociaż na początek warto nauczyć się pisać proste strony samodzielnie. Nie zapomnij umieścić na stronie swojego adresu e-mailowego.

Po wykonaniu strony należy ją przesłać na serwer za pomocą jednego z programów do FTP. Możesz skorzystać na przykład z CuteFtp (**http://www.cuteftp.com**). Teraz już możesz wszystkim dookoła chwalić się swoimi dokonaniami. Pamiętaj jednak, aby robić to z umiarem, żeby nie być posądzonym o spamerstwo.

Adresy bezpłatnych serwerów pocztowych:
http://poczta.onet.pl/
http://poczta.wp.pl/
http://www.obywatel.pl/
http://poczta.interia.pl/
http://poczta.portal.pl/
http://mail.go2.pl/

Adresy bezpłatnych serwerów WWW:
http://republika.pl/
http://www.obywatel.pl/
http://strony.wp.pl/
http://miasto.interia.pl/
http://www.hg.pl
http://www.poland.com/

Gdy masz już skrzynkę pocztową i napisałeś już własną stronę WWW, możesz być z siebie bardzo dumny. Dołączyłeś tym samym do ogromnej internetowej społeczności. Gratulujemy!

tekst: Alexander Winciorek

W Internecie znajdują się miliony stron WWW. Jak pośród nich znaleźć tę jedną, potrzebną lub po prostu najlepszą? Jak wśród wyników zwracanych przez wyszukiwarki wybrać to, co naprawdę wartościowe?

WWW Internet

www.polchat.pl

W serwisie http://www.polchat.pl znajdziesz darmową usługę, polegającą na umieszczaniu na stronach prywatnych programów napisanych w języku Java, umożliwiających czatowanie. Obsługa i instalacja programu jest prawie tak prosta, jak wstawienie zwykłego obrazka, ale efekt nieporównywalnie ciekawszy. Zainstaluj na swojej stronie taki program, a wszyscy twoi przyjaciele na pewno padną z wrażenia.

http://www.google.com

Google to obecnie najpopularniejsza i chyba najskuteczniejsza wyszukiwarka internetowa. Razem z Google możesz przeszukiwać zarówno polskie, jak i zagraniczne zasoby. Swego czasu serwis Google przejął archiwa największego serwera grup dyskusyjnych Deja News, więc dodatkowym udogodnieniem jest możliwość przeczesywania Usenetu. Google jest po polsku, więc nie będziesz miał żadnych kłopotów z obsługą dostępnych zaawansowanych opcji.

http://sms.primo.pl/

Esemesy szturmem zdobyły rynek telefonii komórkowej. Codziennie na całym świecie ludzie wysyłają miliony krótkich wiadomości tekstowych. Dodatkowym udogodnieniem jest możliwość wysyłania esemesów z Sieci. Każdy operator ma swoją bramkę, z której możesz wysłać wiadomości. Na stronie http://sms.primo.pl/ znajdziesz wszystkich operatorów w jednym miejscu, ponadto możesz poczytać sobie trochę artykułów o technologii telekomunikacyjnej.

http://www.poland.com

Duży polski portal, na którym możesz założyć sobie skrzynkę e-mailową oraz własną stronę WWW w Galaktyce poland.com. Na stronie dostępnych jest wiele narzędzi webmasterkich, przydatnych podczas projektowania własnej cybernetycznej wizytówki. Poza tym poland.com to zwykły portal, jakich w Sieci wiele. Jest mnóstwo działów, pliki do ściągnięcia, wyszukiwarka i inne elementy, niezbędne do funkcjonowania dużej witryny.

http://www.edysk.pl

Ile razy zapomniałeś zabrać z domu dyskietki z ważnymi plikami? Pewnie dziesiątki. A może zdarzyło ci się, że dyskietka, którą próbujesz uruchomić u kolegi, odmówiła posłuszeństwa? Też pewnie nie raz. Prawda, że to bardzo denerwujące?
Jest na te wszystkie bolączki prosta rada. Wystarczy założyć sobie wirtualny dysk i tam przechowywać ważne informacje. Teraz twoje dokumenty będą dostępne natychmiast z każdego miejsca na Ziemi. Takie eDyski można zakładać pod adresem www.edysk.pl.

http://www.trzepak.pl/

Na stronie Trzepaka dowiesz się, jak zbudować własną sieć komputerową. Autorzy strony dokładnie, krok po kroku, przeprowadzą cię przez wszystkie etapy tworzenia własnej sieci. Nie jest to rzecz bardzo łatwa, ale każdy średniozaawansowany użytkownik komputera powinien sobie poradzić. Gdy już zbudujesz wraz z przyjaciółmi własną sieć, będziesz mógł całe noce grać w QUAKE'a, COUNTER STRIKE'a, albo ścigać się w Colina. Czyż to nie cudowna perspektywa?

WWW Komputery

http://www.howstuffworks.com/

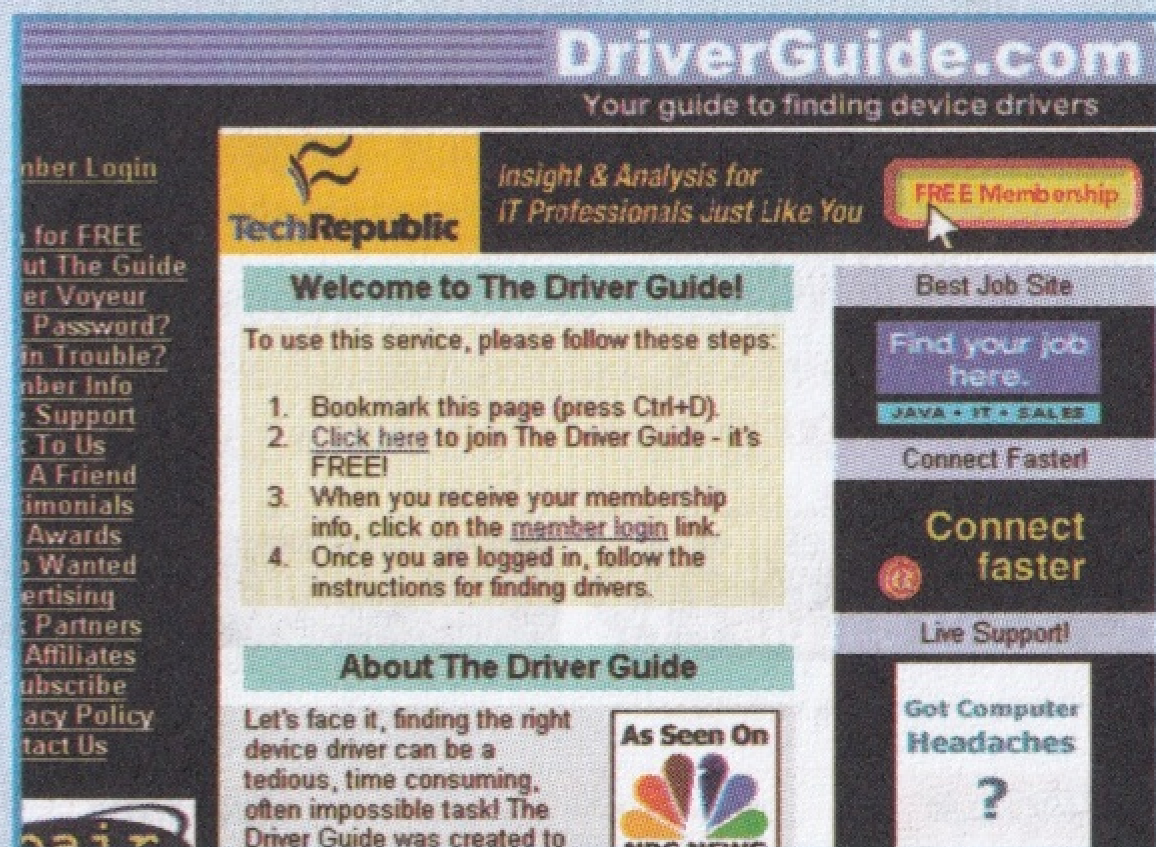
Jak działa monitor, CD-ROM, dysk, modem i inne urządzenia komputerowe, dowiesz się ze znakomitej strony http://www.howstuffworks.com/. Autorzy witryny w bardzo przystępny sposób tłumaczą wszelkie techniczne zawiłości. Komputery to tylko jedna z części tej niezwykle

rozległej witryny. Na stronie znajdziesz też informacje o tym, co drzemie w silniku samochodu, dlaczego serce bije, po co są nerki i wiele, wiele innych niesamowitych rzeczy. To strona dla ciekawego świata człowieka.



http://www.driverguide.com/

Poszukiwanie sterowników do niektórych urządzeń może być bardzo uciążliwe. Sytuacja staje się jeszcze trudniejsza, jeśli sprzęt, do którego szukasz drajwerów, nie należy do tych najbardziej popularnych. Na stronie http://www.driverguide.com/ nie tylko znajdziesz właściwe pliki, ale także cenne wskazówki, niezbędne przy procesie instalacji nowych sterowników. W razie kłopotów – śmiało tu zaglądaj.



http://www.cdrinfo.pl

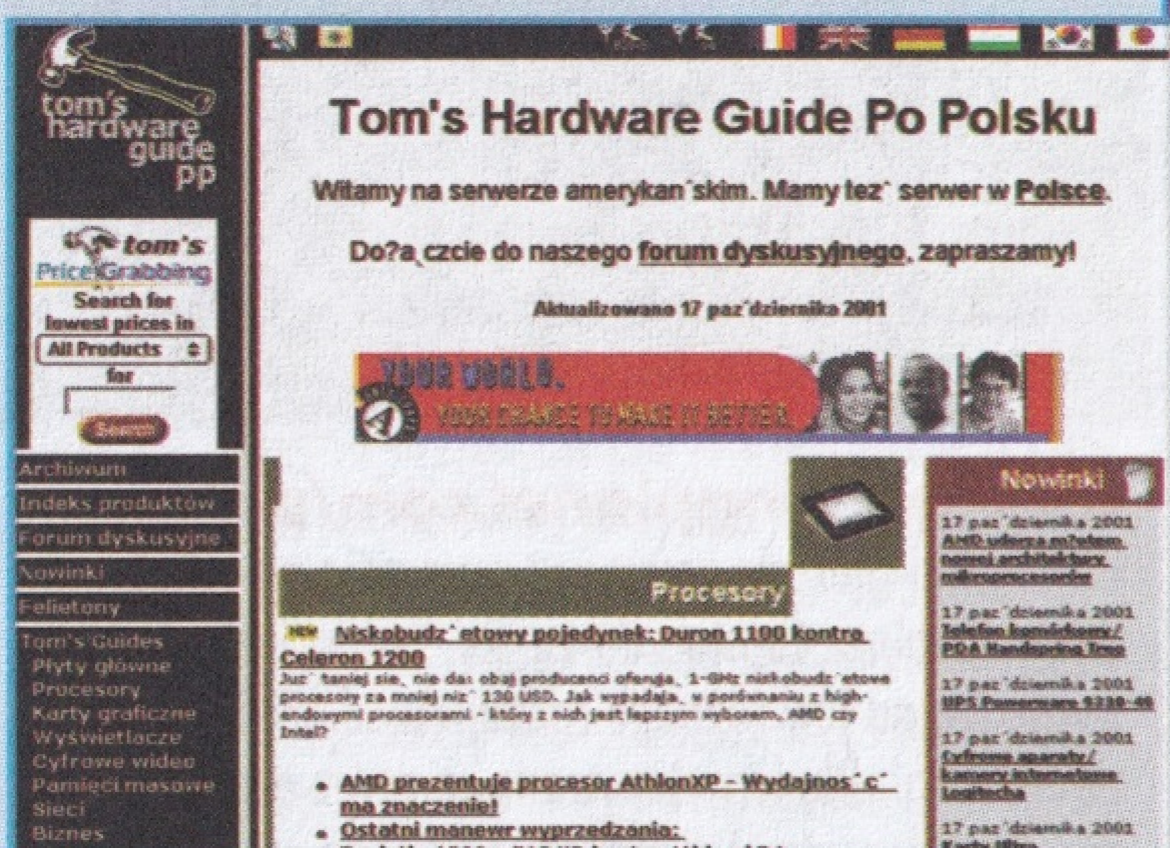
Nagrywarki są już niemal standardowym wyposażeniem komputerów osobistych. Coraz więcej osób wysmaża w domu swoje własne krążki. Początkującemu trudno od razu zorientować się w wielu programach do nagrywania i formatach zapisu danych. Na stronie http://www.cdrinfo.pl znajdziesz odpowiedź na wszystkie nurtujące cię pytania. Po wizycie na tej stronie wypalanie płytek będzie równie łatwe, jak... przygotowanie jajecznicy, a może nawet jeszcze łatwiejsze.

http://www.benchmark.pl/

Zakup nowej części do komputera to trudna decyzja. Pół biedy, jeśli chodzi o jakąś mało znaczącą część, ale gdy stajesz przed koniecznością wyboru karty graficznej, procesora lub płyty głównej, to sprawa jest o wiele poważniejsza. Wtedy najlepiej poradzić się kogoś mądrzejszego. W tym celu możesz zajrzeć na stronę http://www.benchmark.pl/, gdzie znajdziesz wiele informacji o najnowszym sprzęcie komputerowym. Przed dokonaniem zakupu – pozycja obowiązkowa.

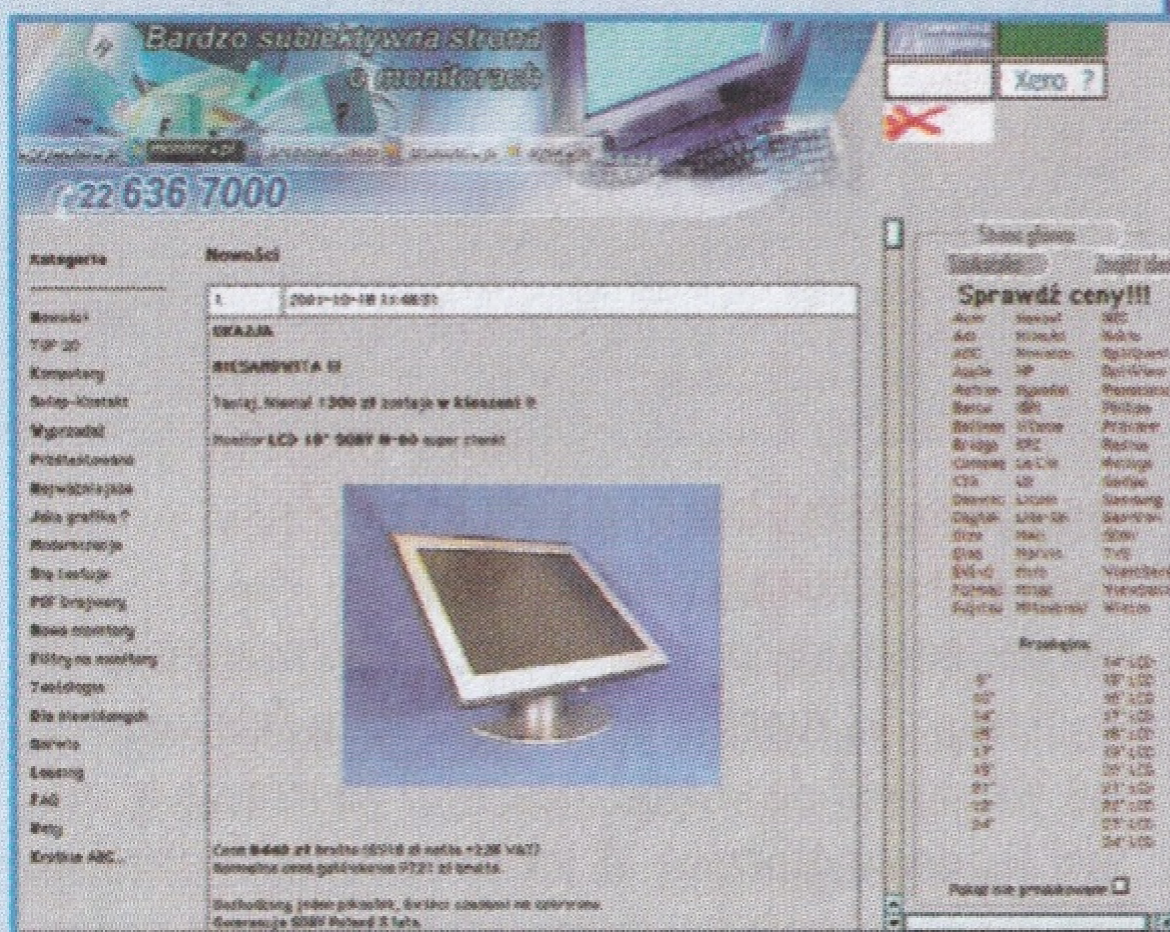
www.pl.tomshardware.com/

Tom's Hardware Guide, czyli przewodnik Toma po sprzęcie, to marka uznana na całym świecie. Na stronie tej znajdziesz mnóstwo testów i porównań różnych części komputerowych. To jednak nie wszystko. Najcenniejsze są chyba porady, jak wykonać niektóre prace związane z konserwacją i rozbudową komputera. Z tej witryny dowiesz się na przykład, jak podkręcić procesor oraz wykonać wiele innych czynności.



http://www.monitory.pl

Monitor to najdroższa cześć komputera i, co tu kryć, najbardziej widoczna. Dobry monitor to powód do dumy każdego komputeromaniaka. Lecz wybór odpowiedniego urządzenia nie jest taką prostą sprawą. Niezastąpioną skarbnicą wiedzy o niemal wszystkich dostępnych na naszym rynku monitorach jest strona http://www.monitory.pl. Znajdziesz tu najświeższe dane techniczne oraz aktualne ceny. Do każdego modelu dołączone są zdjęcia i sterowniki.





Gry

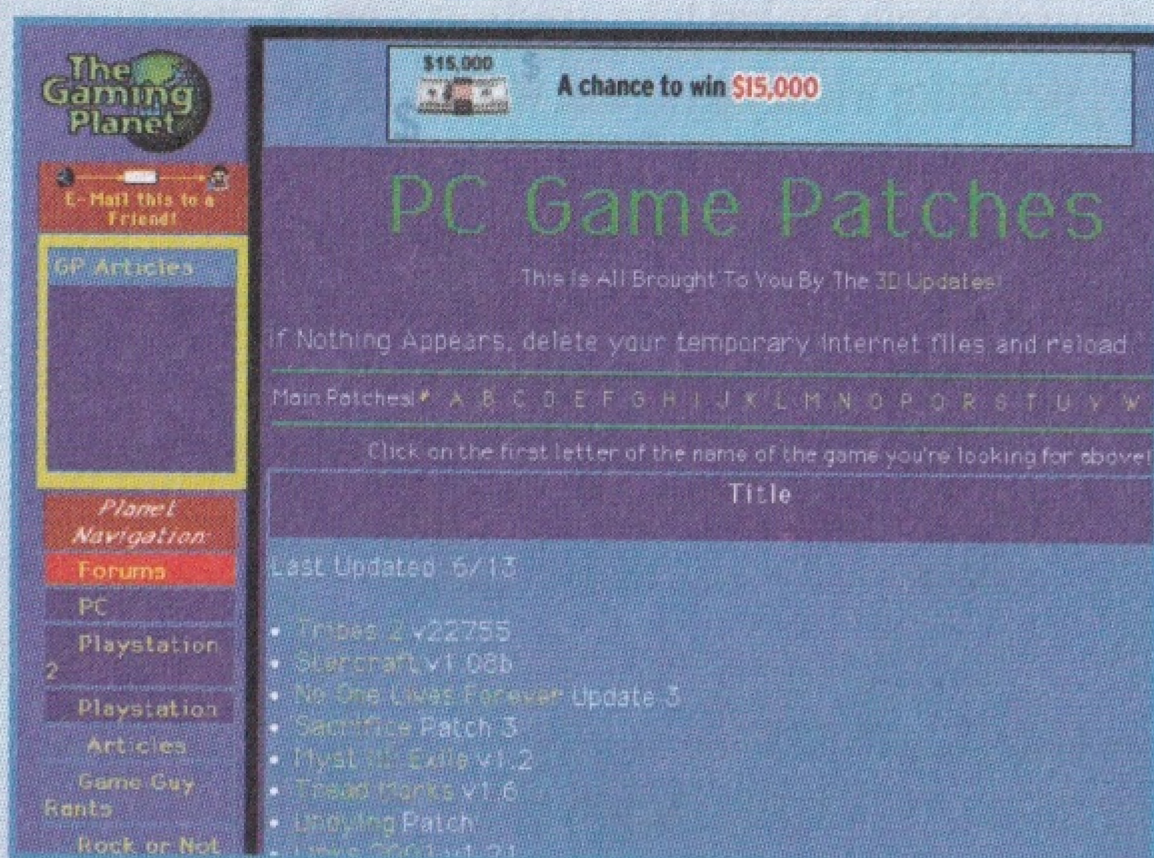
http://www.xcheater.com/

Oszukiwanie w grach nie jest powodem do dumy, ale ... któż tego nie robi?! Nieraz całkiem nudna gra po zastosowaniu kilku cheatów staje się bardzo interesująca. Na stronie http://www.xcheater.com/ znajdziesz tysiące tajnych kodów i innych poukrywanych niespodzianek i usprawnień do ponad 5000 gier – zarówno poecetowych, jak i konsolowych. Chcesz zrobić wrażenie na kolegach, zajrzyj tu koniecznie.



www.gamingplanet.com/patches/

Producenci gier nie zawsze wypuszczają na rynek produkty idealne. Często zdarza się, że po jakimś czasie wychodzą na jaw różnego rodzaju niedoróbki, czyli tak zwane bugi. Błędy wyłapywane są przez graczy i zgłaszane producentowi. Każdy szanujący się producent stara się wtedy wszystkie niedociągnięcia usunąć i w tym celu wydaje patche, czyli takie pliki naprawcze. Na stronie http://www.gamingplanet.com/patches/ znajdziesz ich bardzo wiele.



www.gameboomers.com/walkthroughs.html

Na pewno zdarzyło ci się nieraz, że zablokowałeś się w jakieś grze i zupełnie nie wiedziałeś, co dalej robić. To nie jest powód do wstydu, ponieważ zdarza się to niemal każdemu graczowi. W takich sytuacjach potrzebna jest czyjaś wskazówka. Bardzo dobrą stronę z podpowiedziami i rozwiązaniami różnych zagadek, spotykanych w grach, znajdziesz pod adresem http://www.gameboomers.com/walkthroughs.html. Polecamy.

http://www.strefa.com/

Strefa.com to doskonały polskojęzyczny serwis o grach. Przeczytasz tu najświeższe informacje o najnowszych tytułach. Newsy to jednak nie wszystko, co możesz znaleźć na tej witrynie. Jest tu wiele interesujących plików do pobrania. Są dema, filmy i tapety. Serwer jest szybki, więc wszystko ściąga się żwawo, nawet na modemie. Ta strona to znakomita propozycja dla każdego fana gier.

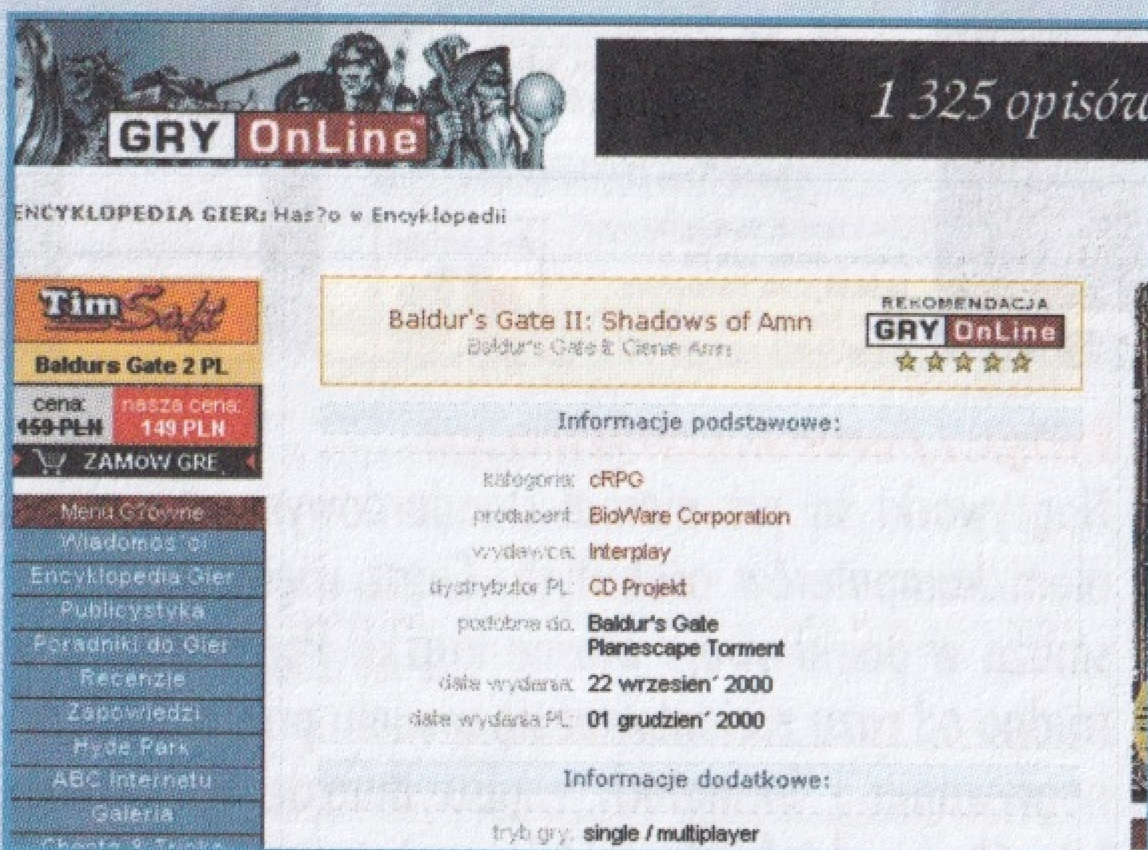
http://games.cronix.pl/

Cronix to chyba najlepszy polski serwer gier on-line. Dobrą renomę zyskał zwłaszcza wśród fanów gry Scrabble. Jest to dokładna kopia prawdziwej planszówki bez żadnych udziwnień. Do dyspozycji graczy jest oficjalny słownik skrabblistów i inne udogodnienia. Na Croniksie urządzane są regularne turnieje z nagrodami. Oprócz Scrabble są tu jeszcze inne gry, w które warto od czasu do czasu pograć.

http://www.gry-online.pl/

Gry on-line to bardzo popularny wśród graczy serwis. Znajdują się tu informacje o niemal wszystkich grach, jakie ukazały się na naszym rynku i nie tylko. Na szczególną uwagę zasługują poradniki do gier z dokładnymi opisami wielu elementów, takich jak poszczególne plansze, uzbrojenie i postacie. Gracze zaglądają tu często, ponieważ serwis jest bardzo starannie redagowany i regularnie aktualizowany.

Rozrywka



http://www.e-cards.com.pl/

Kartki internetowe są bardzo popularne wśród osób surfujących po Sieci. Zawsze to miło wysłać komuś jakąś śmieszną widokóweczkę, a jeszcze milej samemu taką dostać. Ze strony o łatwym do zapamiętania adresie http://www.e-cards.com.pl/ możesz bez trudu wysłać przepiękną wirtualną pocztówkę i tym samym sprawić

komuś wielką radość. Na stronie jest duży wybór, więc każdy znajdzie coś dla siebie.

http://www.szorty.pl/

Ta strona nie jest internetowym sklepem z tekstyliami, lecz witryną poświęconą niezależnej twórczości filmowej. Możesz pooglądać tutaj nieraz bardzo śmieszne, filmiki. Znajdziesz tu teledyski, reklamy, zwiastuny oraz animacje. Wszystkie pliki są niewielkie, więc ściągają się w miarę szybko. Cały czas prowadzony jest ranking najlepszych produkcji. Ty również możesz umieścić swoje dzieło w Szortach. Kamera w dłoń i do pracy!



http://dowcipy.pl

Tytuł mówi sam za siebie. Znajdziecie tu mnóstwo kawałów, dowcipów, skeczy i wszystkiego innego, co można wymyślić, aby rozśmieszać ludzi. Witryna podzielona została tematycznie. Są nieśmiertelne „blondynki", jest „Jasiu", nie zabrakło również „teściowej". Jeżeli chcesz się dowiedzieć, czym różni się blondynka od kuli bilardowej, zajrzyj na stronę dowcipy.pl. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Gwarantowana satysfakcja lub... zwrot pieniędzy.

http://sciaga.net/

Najpopularniejszy i zarazem najbogatszy serwer „edukacyjny" w polskim Internecie znajduje się pod adresem http://sciaga.net/. Każdy uczący się internauta znajdzie tu coś dla siebie. Ściągi, bryki i inne pomoce dla leniwych uczniów – istne eldorado. A wszystkie te cudowności czytelnie poukładane według przedmiotów szkolnych. Nic, tylko brać. Jedyną wadą serwisu jest to, że prac tych nie można skopiować bezpośrednio do mózgu, ale konstruktorzy Ściągi już nad tym pracują.

http://mp3.wp.pl/

O czasach świetności Napstera już prawie nikt nie pamięta. W dzisiejszym Internecie coraz trudniej o dobre empetrójki. Na szczęście zachowało się jeszcze kilka stron, takich jak http://mp3.wp.pl/, na których



można znaleźć dużo dobrej muzyki i to, co najważniejsze, całkiem legalnej. Oprócz plików z piosenkami jest tu wiele programów przydatnych do odtwarzania i obróbki muzyki. Na uwagę zasługują też obszerne informacje o wielu polskich i zagranicznych wykonawcach.

http://www.cartoonnetwork.com

Wszystkich bohaterów swoich ulubionych kreskówek możesz znaleźć w Internecie na stronach stacji Cartoon Network. Witryna przygotowana jest bardzo pomysłowo i z wielkim rozmachem. Wszystko tutaj jest interaktywne i kolorowe. Po prostu raj dla zmysłów. Na stronach tej stacji nie sposób się nudzić. Zabawa trwa 24 godziny na dobę. Johny Bravo, Atomówki, Skooby-Doo i spółka nie dadzą ci ani chwili wytchnienia. Spotkanie z tą witryną to prawdziwa przygoda.

WWW Programy



http://tucows.icm.edu.pl/

Te dwie sympatyczne krówki znane są na całym świecie. Jest to chyba najlepszy serwis z oprogramowaniem w całej Sieci. Znajdziesz tu masę programów poukładanych w kilku różnych działów. Są tu zarówno profesjonalne oprogramowania wykorzystywane przy pracy biurowej, jak i obszerny dział z grami. Na szczególną uwagę zasługuje zakładka Themes, w której znajdziesz setki różnych skórek, kursorów, ikonek i innych efektownych dodatków.

INTERNET - CIEKAWE STRONY

http://www.tvm.pl/

Na stronach TVM, czyli Twojego Vortalu Medialnego znajdziesz nie tylko programy. Jest to przede wszystkim znakomita strona dla wszystkich, którzy interesują się telewizją, obróbką wideo i DVD. Najwartościowszy jest jednak dział Download, który zwiera dużo niezbędnego software'u. Każdy posiadacz komputerowego tunera telewizyjnego, odtwarzacza DVD lub innego urządzenia służącego do obróbki obrazu musi zajrzeć tu koniecznie.



http://www.zdnet.com/downloads/

ZDNet to profesjonalny serwis internetowy, z którego opiniami liczy się cały sieciowy świat. Jeśli coś jest napisane w ZDNecie to znaczy, że wiadomość ta jest na pewno sprawdzona i można na niej polegać. Oprócz wiadomości na stronach tego serwisu umieszczono bogato zaopatrzony dział Download, w którym znajdziesz wiele użytecznych programów na różne platformy systemowe. Można ściągnąć stąd oprogramowanie na przykład dla coraz popularniejszych Palm OS-ów.

http://plikoskop.pl/

Pod tym adresem znajdziesz bardzo wydajne narzędzie, które z pewnością ułatwi sieciowe poszukiwania. Dzięki nowoczesnym metodom zbierania informacji oraz ograniczeniu zasięgu tylko do krajowego Internetu, Plikoskop umożliwia szybkie odnalezienie potrzebnych plików oraz pobranie ich z pominięciem zatłoczonych łączy międzynarodowych. Wyszukiwarka działa niezwykle szybko i sprawnie, a poszukiwanie z jej pomocą oprogramowania to prawdziwa przyjemność.



http://fabryka.republika.pl/strefa/

Onet to najpopularniejszy polskie portal. Nic dziwnego, że strony tego portalu znalazły się również w naszym króciutkim przeglądzie najpotrzebniejszych stron. Onetowa „strefa zrzutu" to jeden z najlepiej zaopatrzonych polskich serwerów z oprogramowaniem. Znajduje się tu zwłaszcza wiele programów przydatnych podczas projektowania stron WWW, ale nie tylko. W spisie jest ponad tysiąc programów pogrupowanych w różnych kategoriach.

http://download.com/

Ten adres jest tak oczywisty, że niektórzy po prostu o nim niesłusznie zapominają. Na stronie znajdziesz wiele niezbędnych programów i to nie tylko dla peceta z Okienkami. Witryna jest bardzo przejrzyście zorganizowana, więc znajdowanie oprogramowania nie stanowi żadnego problemu. Ponadto możesz zaprenumerować specjalny newsletter, który będzie informował cię o nowych programach dostępnych w serwisie.

WWW Zakupy



http://www.balta.pl

To jeden z wielu sklepów komputerowych dostępnych w Sieci. Wybraliśmy go do naszego zestawienia ze względu na niezwykle staranne wykonanie witryny. Wszystkie artykuły są rozsądnie pogrupowane, należycie wyeksponowane i znalezienie właściwego produktu nie stanowi większego kłopotu. Większość urządzeń ma dołączone opisy i komentarze od użytkowników, co jest bardzo ważne, zwłaszcza dla mało rozeznanego klienta. Ceny w Balcie również nie są wygórowane, co dodatkowo zachęca do zakupów.

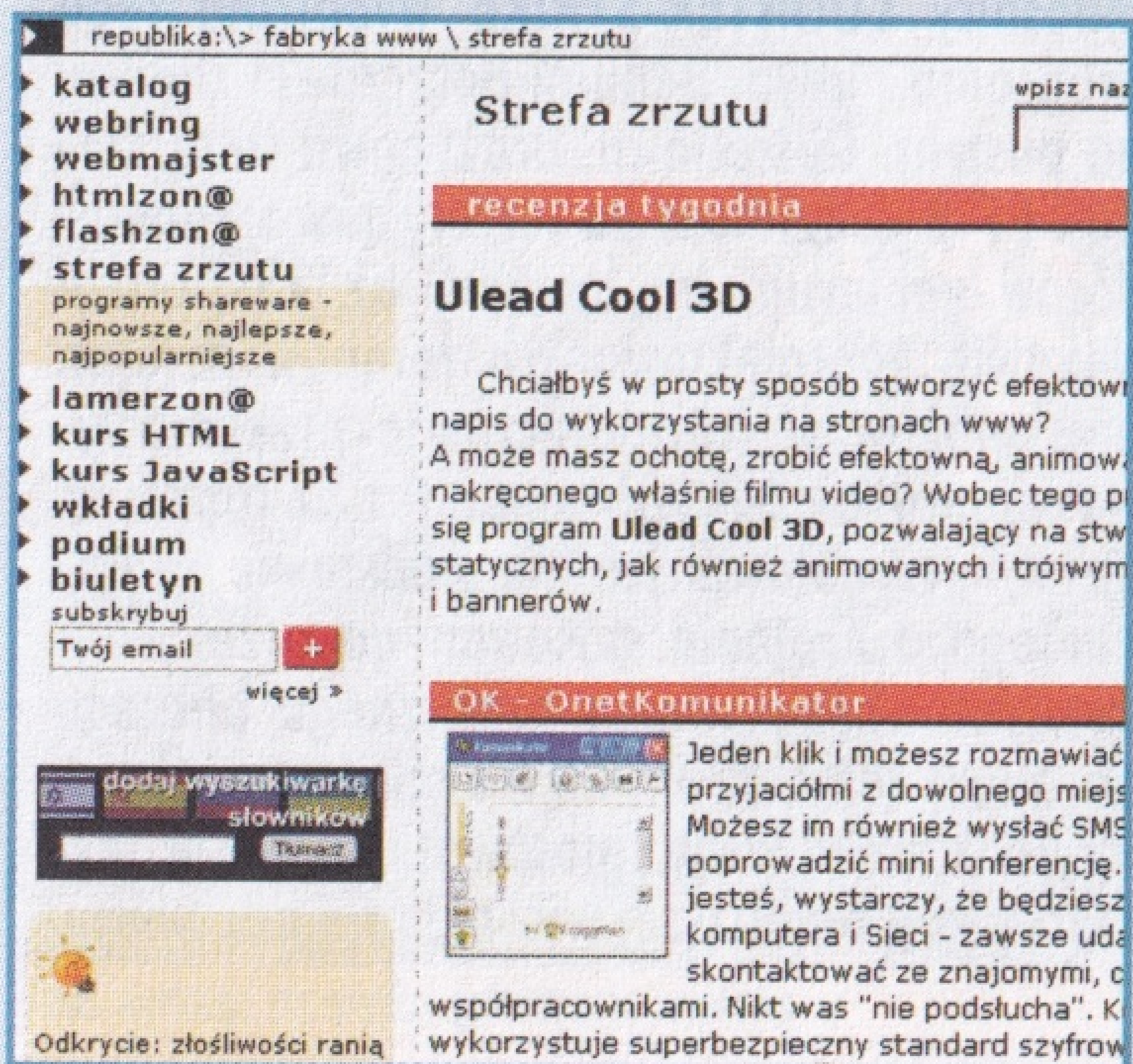


http://www.wgk.waw.pl

Giełda komputerowa to takie miejsce gdzie można zrobić doskonały interes lub zostać haniebnie oszukanym. Oprócz uczciwych sprzedawców zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie chciał sprzedać coś zepsutego lub kradzionego. Dlatego podczas zakupów na giełdzie zawsze trzeba uważać. Za to zupełnie bez obaw możesz zaglądać na stronę Warszawskiej Giełdy Komputerowej i w domowym zaciszu sprawdzać aktualne ceny. Ceny giełdowe są punktem odniesienia do cen sklepowych, które z reguły okazują się odrobinę wyższe.

http://www.merlin.com.pl

Merlin to największa polska księgarnia internetowa. Znajdziesz tu tysiące tytułów ze wszystkich gatunków literackich. Zakupy z Merlinem są szybkie i bezproblemowe. Dostępna na stronie wyszukiwarka pozwala na ekspresowe odnalezienie szukanej książki. Przesyłka dotrze do ciebie za pośrednictwem poczty lub firmy kurierskiej, a jeśli zrobisz zakupy za więcej niż 100 zł, to nie zapłacisz za nią ani grosza. Oprócz książek możesz kupować również filmy, muzykę i multimedia.

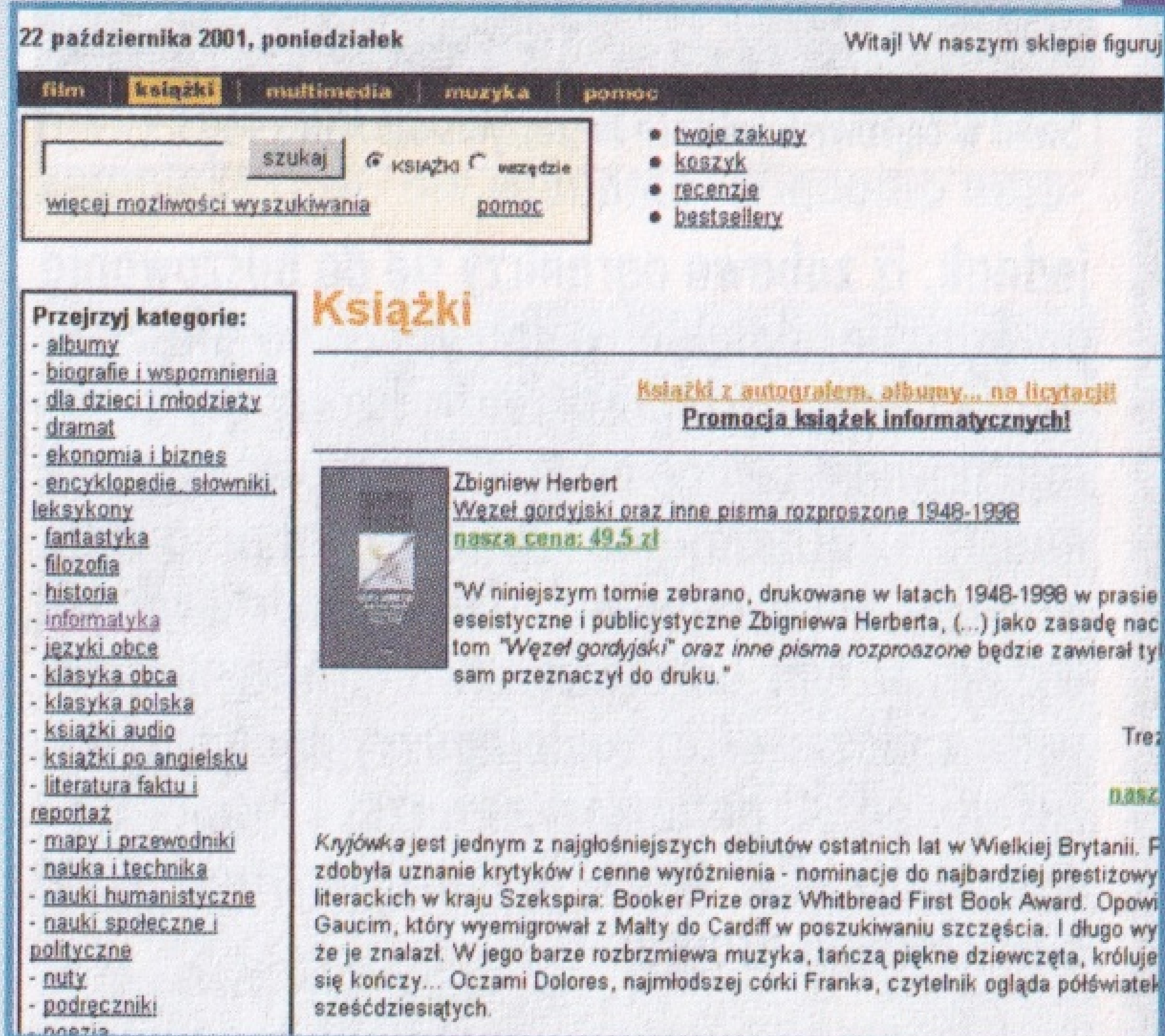


http://www.ski.com.pl/

Zbliża się zima, więc pora pomyśleć o sprzęcie narciarskim. Zanim wyruszysz na podbój stoków, polecamy wybranie się na zakupy do sieciowego sklepu, który mieści się pod łatwym do zapamiętania adresem http://www.ski.com.pl/. Znajdziesz tu wiele zimowego sprzętu wszystkich liczących się firm. Sklep jest bardzo obszerny więc każdy, nawet zawodowiec, znajdzie tu coś dla siebie. Nawet jeśli nie jesteś zainteresowany zakupami, warto zajrzeć na tę stronę i poczytać, jak dobrać odpowiednie narty, gdzie jeździć i wiele innych przydatnych informacji.

http://www.trollandtoad.com/

TrollAndToad to jeden z najlepszych serwerów z materiałami na temat gier karcianych, przede wszystkim Magic: The Gathering. Znajdziesz tu mnóstwo poradników, list decków, grafik i wszelkiego typu informacji potrzebnych każdemu graczowi, który poważnie myśli o M:TG. Ale to tylko połowa atrakcji – na witrynie można również zamawiać karty (po przyzwoitych cenach), choć niestety trzeba posiadać w tym celu kartę kredytową.



http://www.ezydvd.com.au/

DVD jest coraz popularniejsze. Malejące ceny odtwarzaczy sprawiają, że coraz więcej osób ogląda filmy zapisane w technologii cyfrowej zamiast męczyć wzrok przy oglądaniu starych i nieporęcznych kaset wideo. Jedynym mankamentem DVD jest cena filmów, która przekracza w Polsce 100 złotych. Jest jednak i na to rada. Skoro w Polsce płyty są takie drogie, to może kupować je w Australii. Na stronach EzyDVD znajdziesz mnóstwo tanich tytułów z naszego regionu, z polskimi napisami i to w dodatku dużo taniej niż w krajowych sklepach.

tekst: Alexander Winciorek

ANNO 1503

Kontynuacja popularnego ANNO 1602 przeniesie graczy do XVI wieku, okresu licznych wojen i wielkich odkryć geograficznych. Nie oznacza to


Świat w bajkowych kolorach to rzeczywistość ANNO 1503

jednak, iż zabawa ograniczy się do buszowania po Europie, dalekiej Północy, czy po piaszczystych i bezludnych pustyniach. Twórcy gry zwracają bowiem uwagę na konieczność wznoszenia miast, uruchamiania szlaków handlowych, wreszcie zapewniania ludności podstawowych wygód, w tym bezpieczeństwa. Trójwymiarowy świat z możliwością zoomingu wygląda ślicznie, zaś ponad 30 gatunków zwierząt i tysiące modeli budynków, drzew i ludzi sugeruje skalę omawianego programu.

DUNGEON SIEGE

Microsoft szykuje grę, która sprawi, że DIABLO II spuści głowę i ze łzami w oczach zniknie z twojego twardego dysku. Nic dziwnego – nowy lider gatunku action/RPG będzie całkowicie trójwymiarowy, a przez to znacznie ładniejszy niż przeciętny pod względem graficznym przebój firmy Blizzard. Jednak zadanie gracza nadal sprowadzać się będzie do likwidowania dziesiątków mniej lub bardziej groźnych przeciwników za pomocą kilkuset rodzajów broni siekącej oraz przy użyciu czarów. Co ciekawe, nadmiaru sprzętu nie trzeba będzie chować po kieszeniach – wystarczy złapać pasącego się osła i wwalić mu cały ciężar na plecy. Tylko co na to Shrek?

FIFA: WORLD CUP 2002

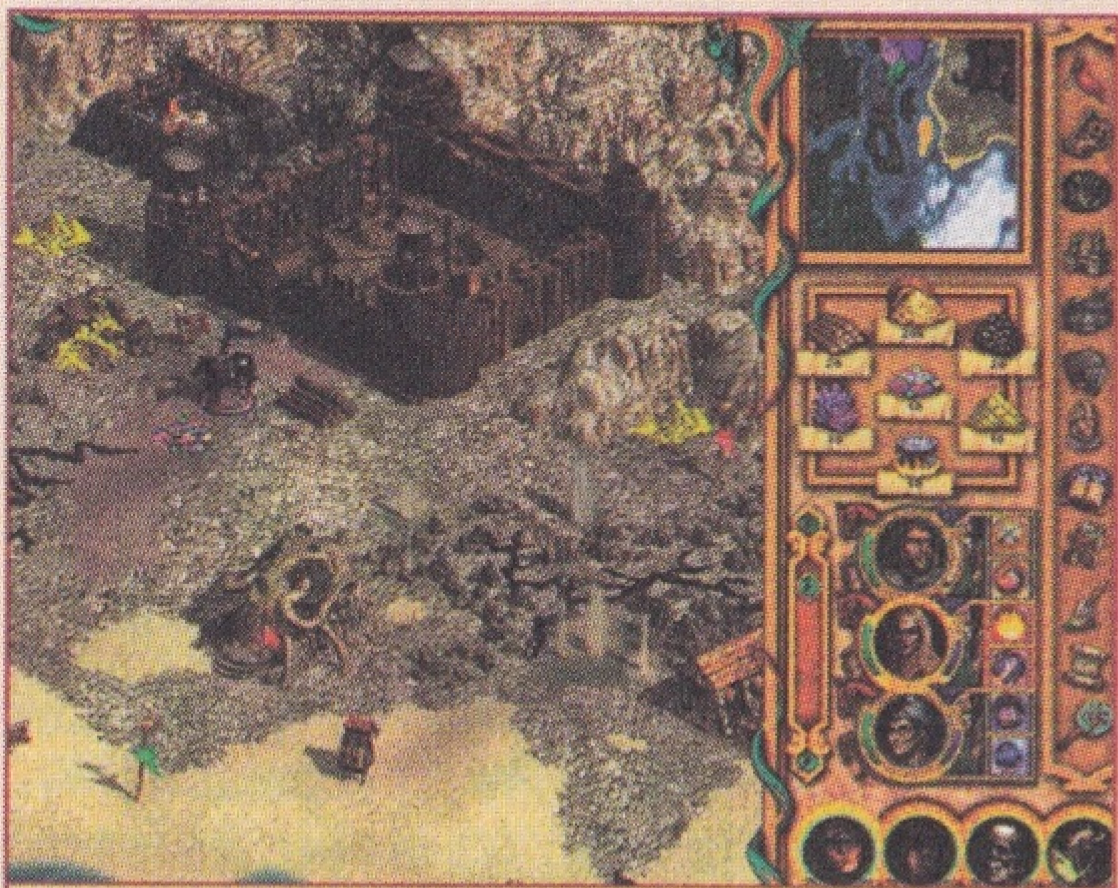
Gdy polska drużyna awansowała do mistrzostw świata w Japonii i Korei, piłka nożna znów stała się sportem, którym interesuje się większość mieszkańców tego kraju. Nic więc dziwnego, że okolicznościowe wydanie słynnej serii FIFA należy do najbardziej wyczekiwanych programów. EA Sports obiecuje, iż stanowić będzie ono ulepszoną wersję FIFA 2002 wraz z aktualnymi składami drużyn narodowych i całą masą bajerów w postaci oficjalnych maskotek mistrzostw, wirtualnych kopii prawdziwych stadionów, flag, hymnów itd. Tak więc tylko od ciebie zależeć będzie, czy Olisadebe zostanie królem strzelców zbliżającego się Mundialu, a Polska zostanie mistrzem świata!

GLOBAL OPERATIONS


Nowoczesne bronie, szybka akcja, dużo emocji. Będzie przebój?

Miłośnicy COUNTER-STRIKE wypatrują tego programu niczym Beduini deszczowej chmury na pustyni. Ta sieciowa, drużynowa strzelanina FPP z podziałem na terrorystów i komandosów zaoferuje im bowiem aż 13 bardzo ciekawie zaprojektowanych terenów działań plus możliwość własnoręcznego przygotowywania nowych. Nie zabraknie też 32 rodzajów broni, przygotowanych na podstawie oryginalnego uzbrojenia stosowanego przez wojsko, sprawnego silnika graficznego bijącego na głowę ten z HALF-LIFE i opcji umożliwiających komunikację głosową. To może być czarny koń najbliższej wiosny!

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4



Zdaje się, że ta gra stanie się jednym z popularniejszych tytułów

Długo oczekiwana, czwarta część jednej z najlepszych strategii turowych zbliża się wielkimi krokami. Już dziś jej autorzy zapowiadają szereg innowacji, które spowodują, że świat zapomni o prawdziwych wojnach i skupi się na tych toczonych na ekranie komputera. Znacznie poprawiona grafika z izometrycznym widokiem na pole walki zapewni niecodzienne wrażenia wizualne. Emocji dostarczą też efektowne starcia, w których tym razem wezmą udział wynajęci przez gracza bohaterowie. Będzie ich można wziąć do niewoli! W HOM&M 4 pojawią się też nowe miasta i nowe gatunki potworów.

MASTER OF ORION 3

Miłośnicy kosmicznych strategii czekają na ten tytuł jak na wybawienie. Gra firmy Quicksilver

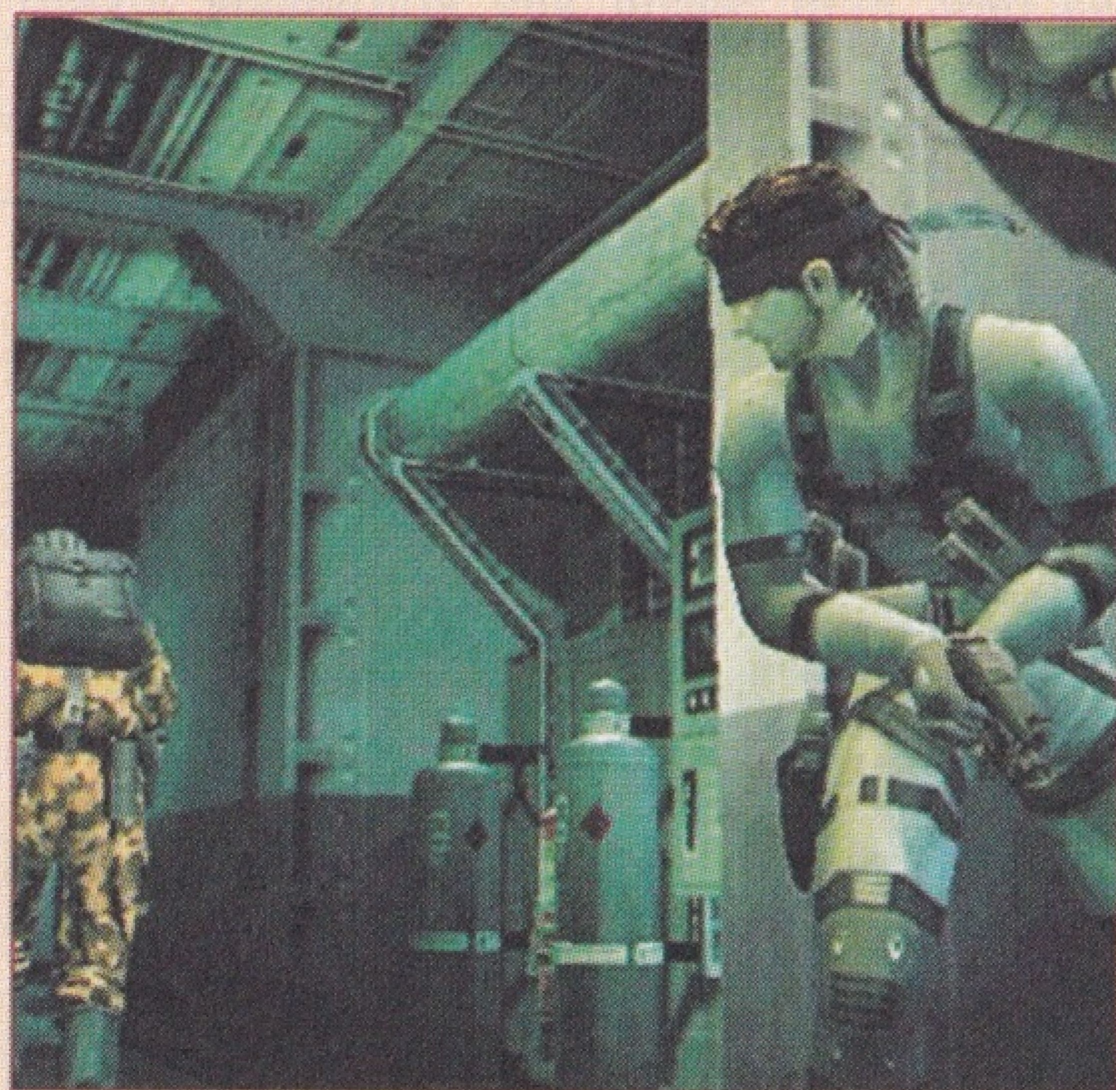


Czas wyruszyć na między galaktyczną wyprawę

zapowiada się bowiem rewelacyjnie. Gracz jako przedstawiciel jednej z wielu ras otrzyma zadanie podbicia całej galaktyki. Czeka nań równo 256 systemów gwiezdnych, a w każdym z nich do ośmiu planet. I nie wszędzie jest tak pięknie jak na Ziemi – w Kosmosie nie brakuje przecież światów trawionych przez kwaśne deszcze, niszczonych przez meteoryty, cechujących się wysoką grawitacją czy radioaktywnymi skałami. Autorzy gry obiecują widowiskowe walki w czasie rzeczywistym (prezent dla miłośników HOMEWORLD) i konieczność zadbania o handel, naukę i gospodarkę.

METAL GEAR SOLID 2

To prawdopodobnie jedna z najlepszych gier, jakie pojawią się na konsolę Playstation 2. Kiedy? Tego, ze względu na terrorystyczny kompleks USA, nie wiadomo. Wiadomo natomiast, iż w 2002 roku MGS2 pojawi się na PC-tach. Jego główny bohater, Solid Snake, stanie do walki z przestępcami, którzy opanowali pokład statku przewożącego pewne bardzo ważne urządzenie (Metal Gear Ray). Jednak nie on jest w MGS2 najważniejszy. Liczy się przede wszystkim szczegółowość, z jaką odtworzono otaczający gracza świat. Pociski na trwałe dziurawią wszystko, co napotkają na swojej drodze, łuski sypią się wokoło, zaś terroryści korzystają z ochronnych tarcz. Można się nawet w szafie schować!



Jedna z lepszych gier PS2 pojawi się na pecetach

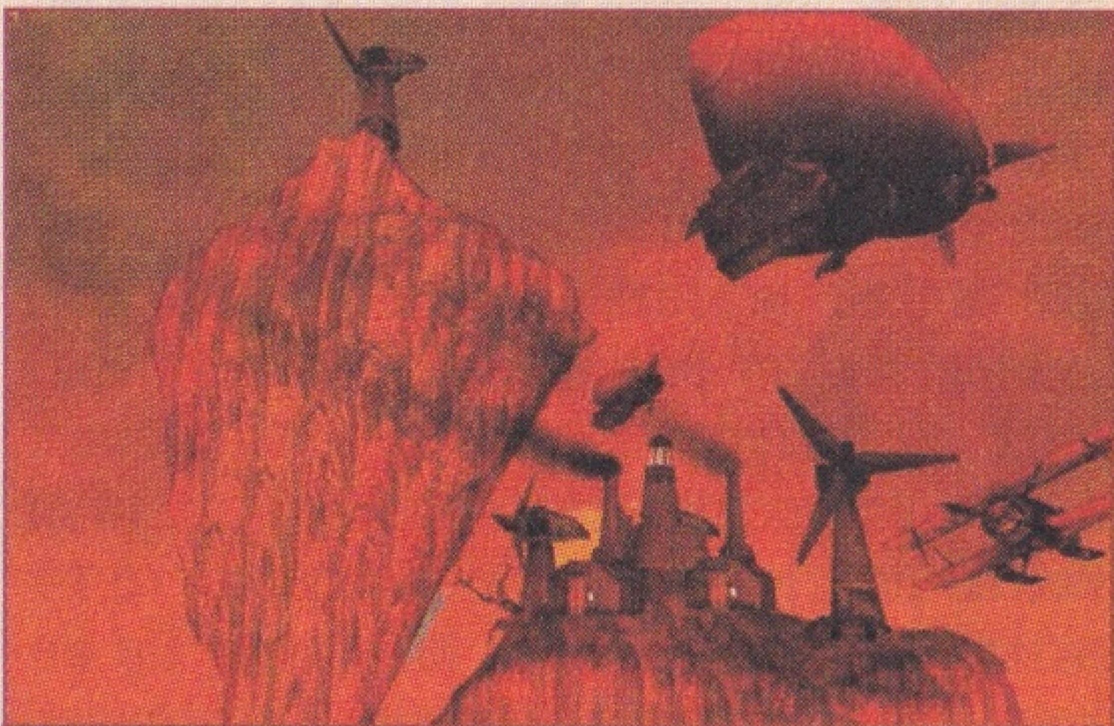
NEVERWINTER NIGHTS


Twórcy BALDUR'S GATE szykują się do ataku

Nad programem tym pracują autorzy słynnego BALDUR'S GATE. Jednak NEVERWINTER NIGHTS nie będzie zwykłym klonem najlepszego RPG 1999 roku. Niech cię więc nie zmyli miejsce akcji – a jest nim Wybrzeże Mieczy – i dostępne rasy; m.in. ludzie, elfy, krasnoludy, gnomy i hobbici. Gra otrzyma bowiem zupełnie nowy, całkowicie trójwymiarowy silnik, oraz rozbudowany tryb zabawy w Sieci. Bardzo możliwe, że gracze będą mogli tworzyć swoje własne scenariusze i niczym prawdziwi mistrzowie gry zapraszać przyjaciół do wspólnej zabawy według swojego własnego pomysłu.

NOMADS

Niemiecka firma CDV – znana głównie dzięki grom SUDDEN STRIKE i COSSACKS – na rok 2002 przygotowuje program, który już dziś wygląda rewelacyjnie. Zwycięzca targów ECTS zaprosi graczy do magicznego świata składającego się z kilku lewitujących w powietrzu wysepek, zamieszkałych zarówno przez wyśmienitych magów, jak i przez miłośników prochu. Twoje zadanie polegać będzie na walce z insektopodobnymi kosmitami marzącymi o statusie rasy panów! To wszystko upodabnia grę NOMADS do ARCANUM, z tym że... zapowiadany tytuł ma w sobie więcej ze strategii RTS czy strzelaniny w stylu TOMB RAIDER niż gry RPG!


Tym razem możesz zostać nomadem... tyle że w Kosmosie

MORROWIND

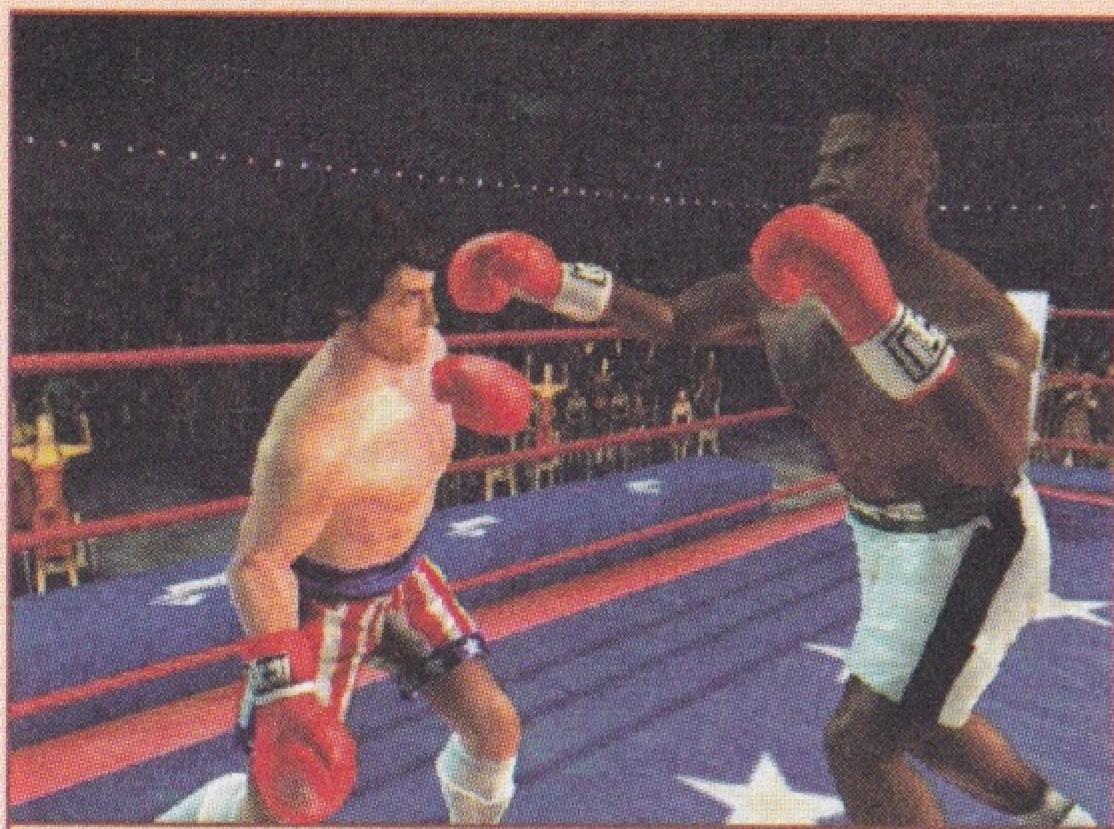
Arena i Daggerfall - dwie pierwsze części Elder Scrolls - do tej pory budzą entuzjazm zapalonych "erpegowców". Przygotowywany od dawna Morrowind pobije swych obydwu poprzedników wielkością i rozmachem. W tej w pełni trójwymiarowej grze prowadzić będziesz bohatera, którego zadaniem jest przeżycie na nieprzyjaznej planecie Tamriel. A zabawę zaczynasz jako więzień kolonii karnej... Najważniejszymi cechami Morrowind będą bardzo dokładna kreacja bohatera oraz możliwość zupełnie swobodnego zwiedzania świata. Jeśli tylko chcesz możesz nie przejmować się główną misją, lecz zwiedzać, walczyć i zarabiać pieniądze - jak prawdziwy średniowieczny obieżyświat. Tym milej będzie to robić, że grafika ma bić na głowę wszystko, co do tej pory miałeś okazję zobaczyć w trójwymiarowych RPG.

RAT HUNT

Ceniona polska kompania Mirage przygotowuje nietypową grę RPG z widokiem z oczu bohatera. Jej głównym bohaterem będzie młody chłopak imieniem Jack, którego mafia wrobiła w zabójstwo. Biedaczysko trafił właśnie do więzienia. Siedząc za kratkami, nie zdoła się jednak zemścić. Gracz musi pomóc mu prysnąć z pudła, zarobić trochę szmalu (wykonując zadania powierzone przez polskich, rosyjskich, włoskich bądź chińskich gangsterów) i pokazać wszystkim złym ludziom, gdzie martwi oszuści zimują. Siłą programu będzie silnik graficzny Lithtech, ten sam, który pojawił się w tak zasłużonych tytułach jak SHOGO czy NO ONE LIVES FOREVER.

ROCKY

Firma Rage Software przygotowuje komputerową wersję nagrodzonego Oscarem filmu z Sylvestrem Stallone w roli głównej. Filadelfij-


Rocky w popisowej akcji. Tym razem wirtualnie

ski bokser-nieudacznik staje przed szansą wywalczenia mistrzostwa świata wagi ciężkiej. Gracz pomaga mu zwyciężyć w serii krwawych, rozgrywanych na ekranie monitora pojedynków. Atrakcją programu ma być świetna grafika, wierna, lecz wirtualna, kopia późniejszego Rambo oraz całe grono filmowych bokserów z Apollo Creedem i Iwanem Drago na czele. Gra pojawi się wpierw na konsoli X-Box, później zaś zostanie przeniesiona na konkurencyjne platformy.

SOLDIER OF FORTUNE 2

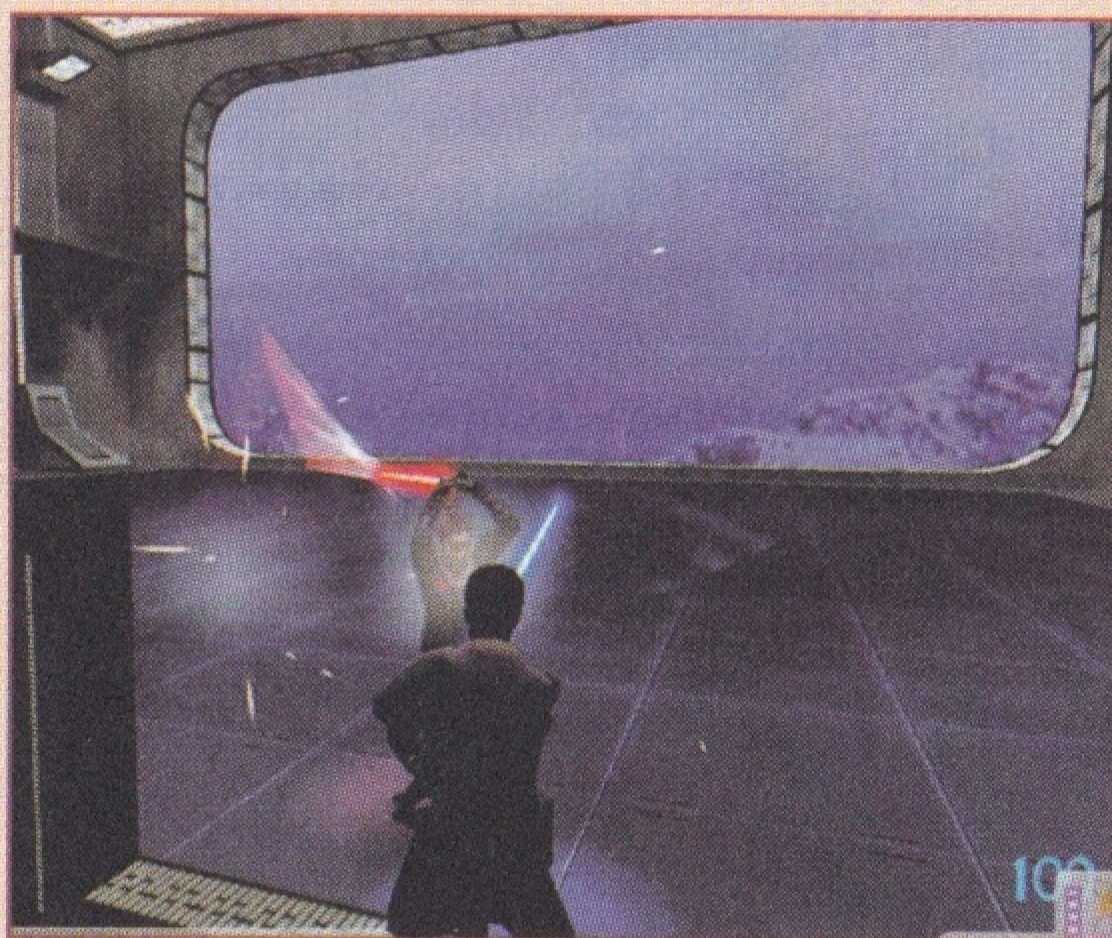
Twardy jak stal John Mullins wraca do akcji, a wraz z nim rozradowany gracz. Uśmiechu na jego ustach nie trzeba tłumaczyć – wszak zasiądzie przed kontynuacją bardzo popularnej, a zarazem krwawej strzelaniny FPP. Jej autorzy obiecują jeszcze bardziej dopracowany realizm świata gry (m.in. więcej osławionych stref zranienia powodujących, że przeciwnik


Gra brutalna, ale mająca grono wiernych fanów

trafiony w głowę pada inaczej niż trafiony w brzuch), nowe bronie oraz lepszą grafikę, wygenerowaną przez ulepszony silnik QUAKE 3 ARENA. I tylko o misjach nic jeszcze nie wiadomo. Po zamach na World Trade Center i Pentagon terroryści stali się bowiem ludźmi nieprzewidywalnymi.

STAR WARS: JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT 2

Gry ze świata „Gwiezdnych Wojen" nie miały w ostatnich latach najlepszych recenzji. Sytuację tę z pewnością zmieni powyższa strzelanina FPP, przygotowywana przez autorów SOLDIER OF FORTUNE. Stanowi ona kontynuację programu, który przed kilku lat bił rekordy popularności. Wśród największych zalet jej obecnej wersji wymienić należy doskonałą grafikę (silnik QUAKE 3 ARENA), możliwość walki przy użyciu mieczy świetlnych oraz Mocy, wreszcie wciągającą fabułę. Główny bohater gry, Kyle, odwiedzi m.in. Miasto w Chmurach, Akademię Jedi i księżyc Nar Shaddaa.


Zostań Jedi i poznaj wielką moc swego laserowego miecza

TERMINATOR

Kolejną próbę przeniesienia na ekrany komputera jednego z najciekawszych filmów science-fiction lat osiemdziesiątych zobaczysz dopiero jesienią 2002 roku. Gra TERMINATOR ma być przepiękną strzelaniną TPP, której akcja toczy się zarówno w zniszczonym wojną Los Angeles przyszłości, jak i w czasach młodości Johna Con-

nora – jednym słowem współcześnie. W programie nie zabraknie wielu rodzajów broni, biometalowych T-1000 i twarzy Arnolda Schwarzeneggera. Głównym wrogiem będzie zaś Sky-


Arnie poradzi sobie w każdych warunkach. Także na PC

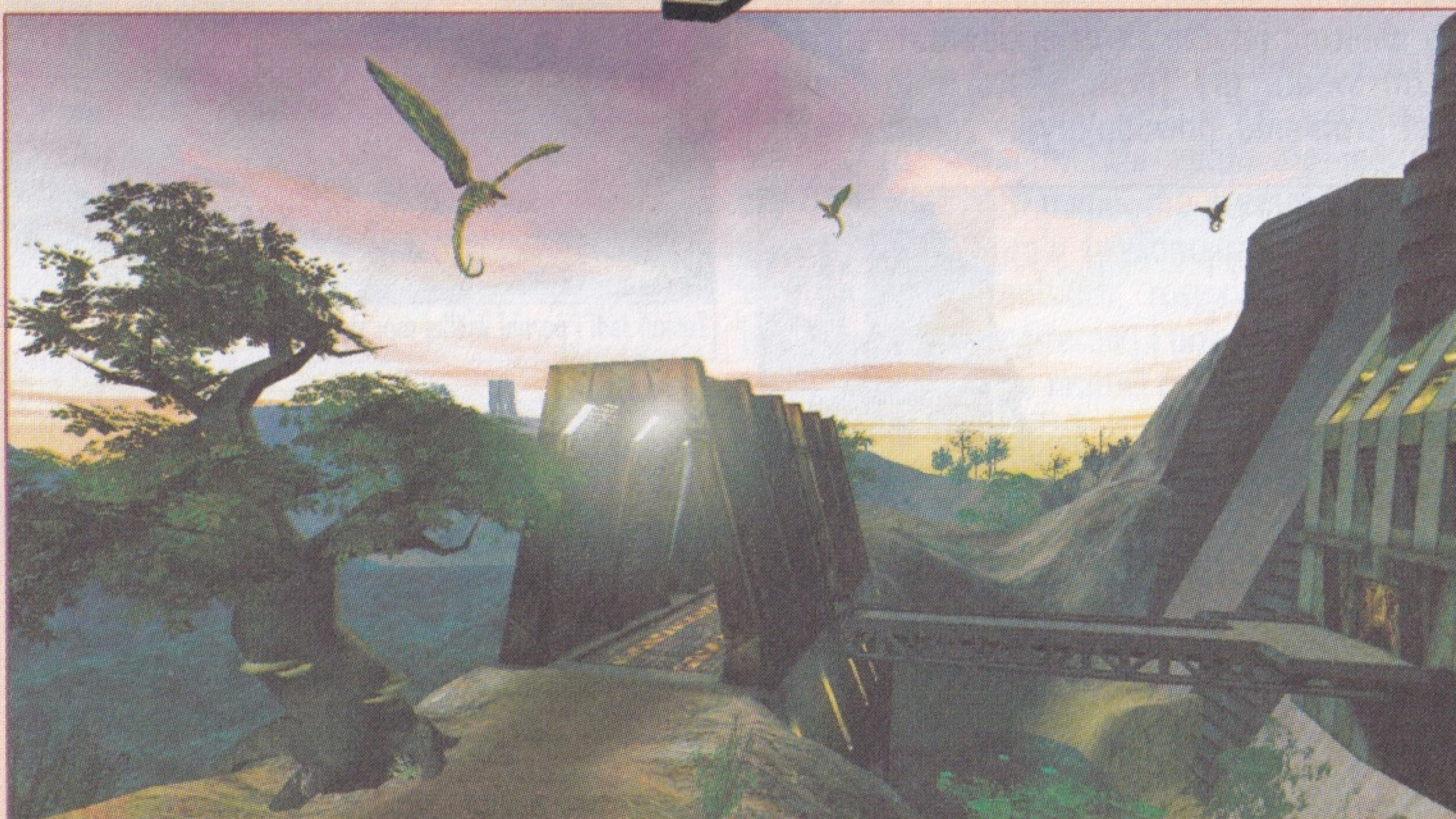
net, zbuntowany komputer, od którego zaczęło się powstanie robotów. Co ciekawe, prawa do tej gry firma Infogrames wykupiła za blisko 10 milionów dolarów!

TOMB RAIDER 6

Kolejny odcinek przygód Lary Croft to obecnie jedna wielka niewiadoma. Pro-


Jeden z pewniaków do miana największego przeboju 2002 roku

gramiści Core Design są bowiem bardzo oszczędni w słowach i jedyne, co udało się CLICK!-owi z nich wyciągnąć, to wiadomość, iż szykuje się prawdziwa rewolucja. Zmieni się silnik (a ten, sądząc po przymiarce zatytułowanej PROJECT EDEN, zapowiada się interesująco) i sposób prowadzenia rozgrywki. Dzielna pani archeolog otrzyma nie tylko szereg nowych umiejętności, ale i przyjaciół, nad którymi gracz będzie mógł przejąć kontrolę. Programiści zastanawiają się też nad nowym tytułem dla serii. Słowa LARA CROFT są bowiem znacznie popularniejsze niż TOMB RAIDER.


Nowy silnik graficzny UNREAL 2 prezentuje się naprawdę wspaniale

UNREAL 2

Kontynuacja jednej z najlepszych gier FPP w historii komputerów osobistych, a zarazem premiera silnika graficznego, który na łeb bije ten zastosowany w QUAKE 3 ARENA. W trybie dla jednego gracza głównym bohaterem zostanie kosmiczny szeryf, strzegący pradawnych artefaktów ukrytych na siedmiu olbrzymich planetach. Kilka zaborczych ras (m.in. dobrze znani Skaarj) zamierza sprzątnąć mu je sprzed nosa. W ruch pójdą karabiny i bomby, zaś areną walk staną się mroźne jaskinie, zielone lasy i pradawne miasta. W trybie multiplayer będzie zaś można stawiać wieżyczki strzelnicze i czujniki, co zmusi bawiących się do przemyślenia strategii działania.


Piękna grafika, dużo ciekawej akcji. Któż nie chce zagrać w W3?

WARCRAFT 3

Na tę grę najbardziej zawzięci miłośnicy RTS-ów czekają od blisko roku. Niektórzy z nich zaczynają się już obawiać, czy aby gra nie zestarzeje się jeszcze w trakcie produkcji! CLICK!-owi wydaje się jednak, iż w tym przypadku tak nie będzie. Twórcy DIABLO II obiecują bowiem niecodzienne połączenie strategii czasu rzeczywistego z RPG w przepięknej oprawie dźwiękowej i z filmikami, które wgniatają w fotel. Wśród zapowiadanych nowości wymienić należy pełen szczegółów świat wykonany – po raz pierwszy w historii serii – w grafice 3D oraz wzrost znaczenia bohaterów niezależnych. Czy taki tytuł może nie osiągnąć sukcesu?

WORLD OF WARCRAFT

Po wydaniu długo oczekiwanego WARCRAFT 3 firma Blizzard skupi się nad kolejnym tytułem, którego akcja toczy się w świecie zamieszkałym przez ludzi i orków. Tym razem będzie to jednak trójwymiarowa, sieciowa gra RPG. Gracz wcieli się w przedstawiciela jednej z wymienionych ras, wybierze sobie profesje, hobby i wygląd, po czym ruszy przed siebie. Masa przygód, wiele innych atrakcji – to może być megahit.



WORLD OF WARCRAFT zapowiada się naprawdę rewelacyjnie

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Poczta elektroniczna stała się jednym z najbardziej podstawowych elementów Internetu. Dzisiaj trudno wyobrazić sobie życie bez wszechobecnych adresów e-mail.

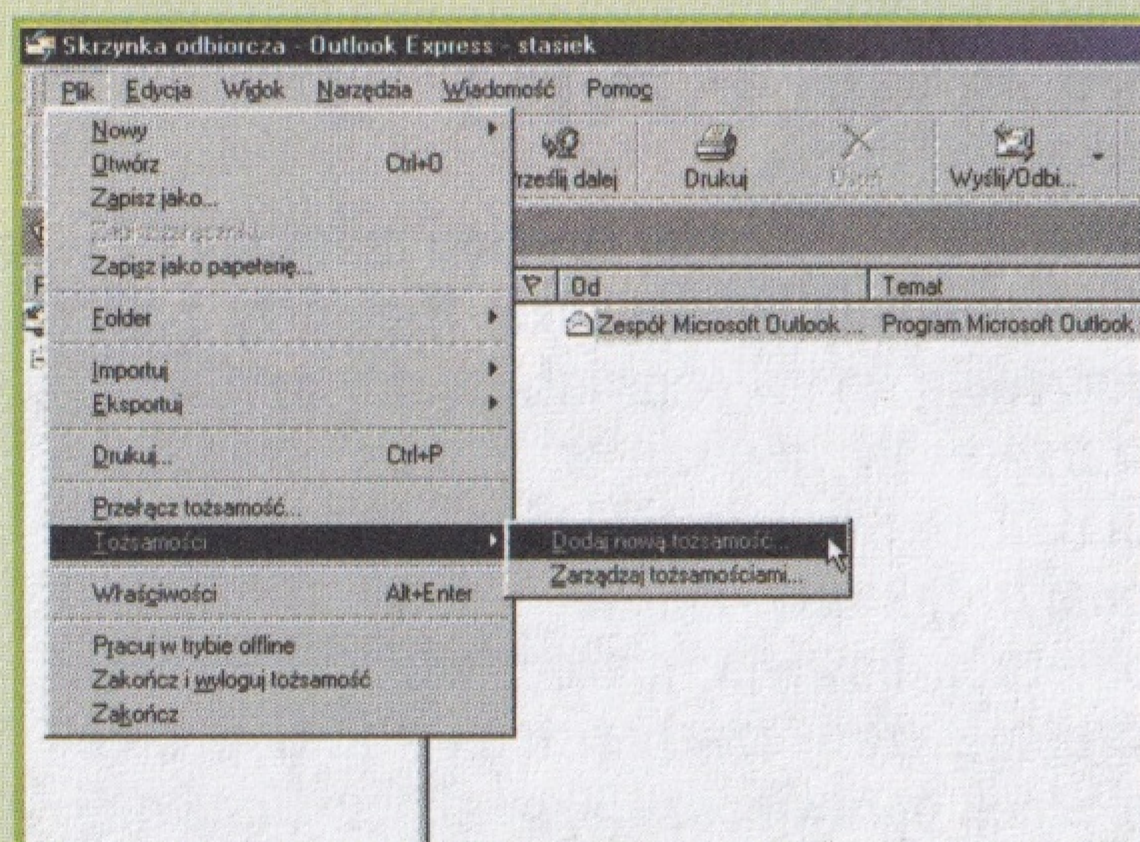
Z poczty można oczywiście korzystać bezpośrednio na serwerze, na którym ma się założone konto, używając do tego przeglądarki WWW. Jest to wygodne, jeśli korzystasz z Netu w szkole czy w pracy – wymaga ona bowiem stałego połączenia z Internetem zarówno podczas przeglądania, jak i pisania nowych wiadomości. Do użytku domowego o wiele lepiej nadaje się dowolny program pocztowy. Najczęściej wystarcza do tego celu standardowy Outlook Express. Powszechna dostępność i prostota obsługi to jego podstawowe zalety. Całość obsługi pobierania i wysyłania listów ogranicza się do naciśnięcia odpowiednich ikonek.

esc Zakładamy konto

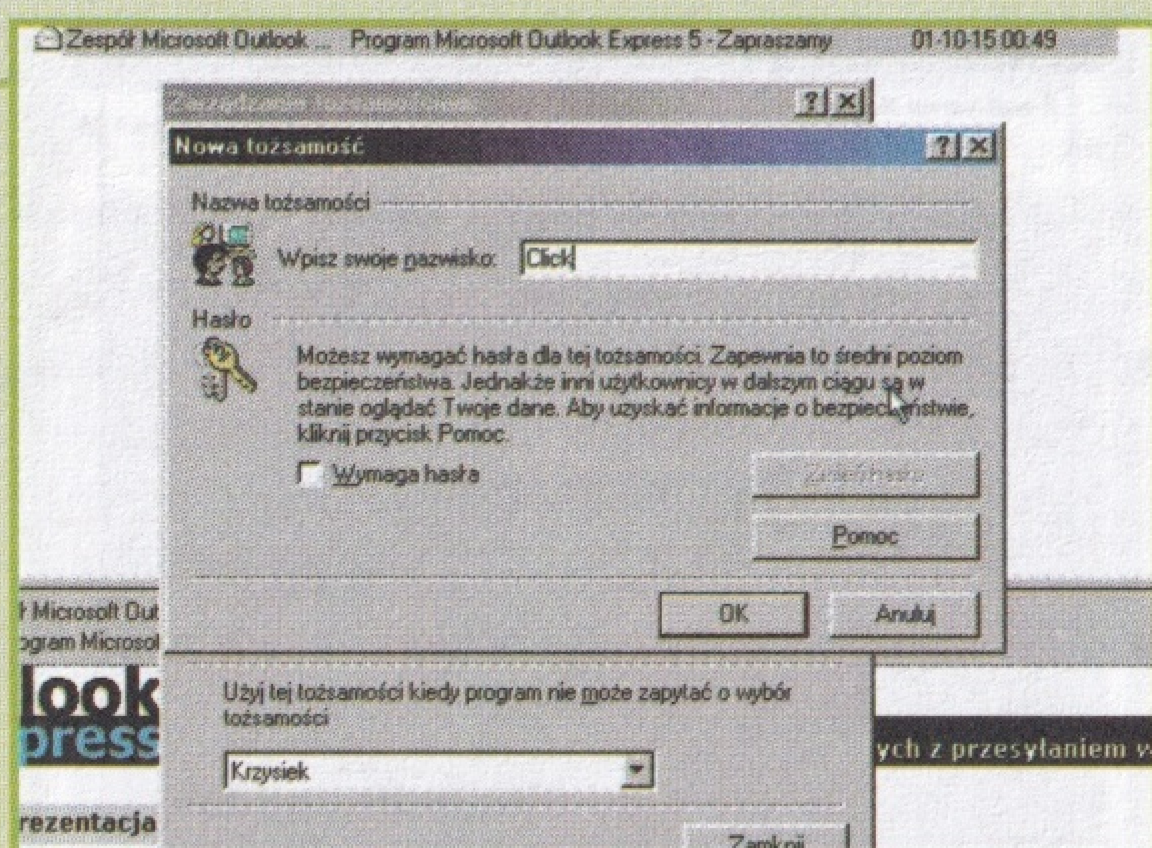
Obecnie konto poczty elektronicznej można założyć na wielu stronach. Praktycznie każdy portal internetowy oferuje taką opcję. Sam proces jego zakładania jest bardzo prosty i przy odrobinie szczęścia nie powinien zająć więcej niż kilka minut. Kiedy już otworzysz stronę, z której usług chcesz skorzystać, znajdź opcję odpowiedzialną za pocztę i kliknij **Załóż nowe konto**. Zostaniesz poproszony o zapoznanie się z regulaminem. Przeczytaj go uważnie, gdyż różne serwisy mogą mieć odmienne zasady. Jeśli np. nie chcesz, by na końcu otrzymywanych przez ciebie listów znajdowały się reklamy, wybierz stronę, która nie stawia takiego warunku. Po zaakceptowaniu rozpoczyna się proces właściwej rejestracji. Na początku będziesz musiał wpisać propozycję nazwy swojego konta (jeśli np. zakładasz konto na Hodze, to będzie ono miało postać: nazwa@hoga.pl). Teraz system sprawdzi, czy ktoś nie zastrzegł już wcześniej takiego adresu. Jeśli twoja propozycja była w miarę oryginalna, możesz przejść do następnego adresu. Jeśli natomiast istnieje już takie konto, musisz zaproponować inną nazwę. Zazwyczaj wystarczy lekko zmodyfikować poprzednią, przestawiając litery bądź dodając jakąś cyfrę (np. nazwa11@hoga.pl). Kolejny etap to wypełnienie formularza. Na początku musisz wpisać dwukrotnie hasło. Przy jego pomocy będziesz dostawał się do swojego konta poprzez przeglądarkę WWW. Będzie ono także potrzebne programowi pocztowemu do odbierania poczty z serwera. Formularz zawiera też opcję dla zapominalskich. W odpowiednich rubrykach możesz ustalić pytanie. Udzielenie poprawnej odpowiedzi na nie pozwoli ci odzyskać utracone hasło. Treść zagadki może być bardzo różna i dotyczyć np. upodobań kulinarnych. Kiedy już wypełnisz ankietę, wybierz **Załóż konto** i cierpliwie poczekaj. W zależności od ruchu na serwerze założenie konta może trwać nawet kilka minut. Kiedy już wszystko będzie gotowe, na ekranie ukaże się potwierdzenie wykonanej operacji. Zazwyczaj także wtedy otrzymasz nazwy serwerów obsługujących pocztę. Warto je zapamiętać lub najlepiej zapisać – przydadzą się przy konfigurowaniu programu pocztowego. Po kolejnym potwierdzeniu konto jest gotowe do użycia – możesz już wysyłać i odbierać maile poprzez przeglądarkę WWW.

esc Zaczynamy

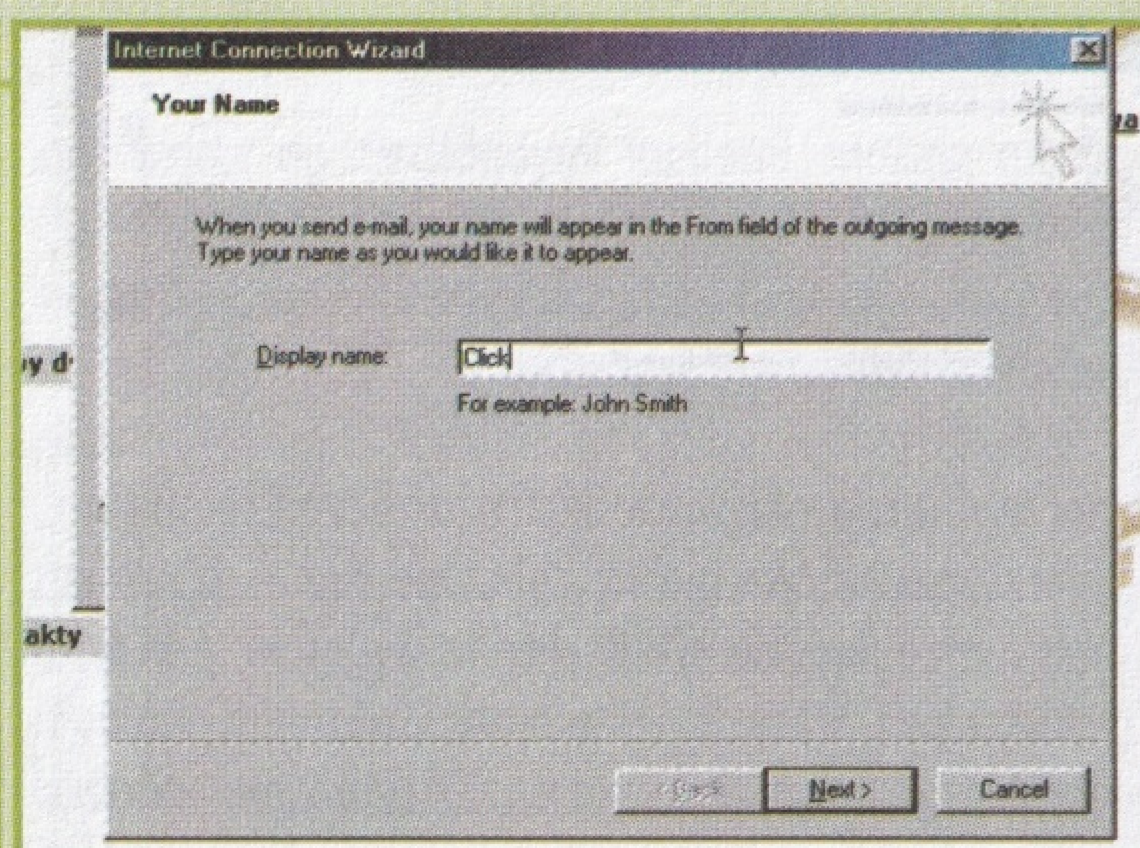
Jeśli już założyłeś konto pocztowe, możesz przystąpić do konfigurowania Outlooka. Podczas tego procesu nie musisz być połączony z Internetem. Możesz spokojnie ustawić wszystkie opcje, a z Siecią połączyć się dopiero w momencie, w którym będziesz chciał ściągnąć listy. Do konfiguracji potrzebujesz kilku informacji o swoim koncie. Musisz oczywiście znać adres, hasło umożliwiające dostęp do konta oraz adresy dwóch serwerów POP3 i SMTP – powinieneś otrzymać je na końcu procedury zakładania konta. Po uruchomieniu programu konieczne będzie wprowadzenie odpowiednich danych. Na początku program poprosi o podanie swojego nazwiska – będzie ono wyświetlane w polu **nadawca** u osoby, do której wysyłasz list. Nazwisko wpisane w tym polu nie musi być identyczne z nazwą konta. Jeśli utworzyłeś konto z krótką nazwą (np. marek123@domena.pl), to tutaj możesz podpisać się pełnym imieniem i nazwiskiem. Jeśli wolisz, wpisz dowolny pseudonim czy np. inicjały – wybór pozostawiono twojej fantazji i pomysłowości. Następnie musisz wpisać swój adres (w postaci nazwa@domena.pl) – to właśnie z niego Outlook będzie odbierał wiadomości. Oczywiście nie ma znaczenia, na której stronie założyłeś konto. Program jest w stanie obsłużyć wszystkie ogólnodostępne serwery. Wybór zależy jedynie od twoich prywatnych preferencji. Możesz także założyć sobie komercyjne konto w jednej z wielu firm świadczących tego typu usługi. Za opłatę



Konfigurację konta e-mailowego zaczniesz od „tworzenia nowej tożsamości"...



Następny etap to nadawanie tożsamości, czyli określenie nazwy, jaką zobaczysz w opisie konta

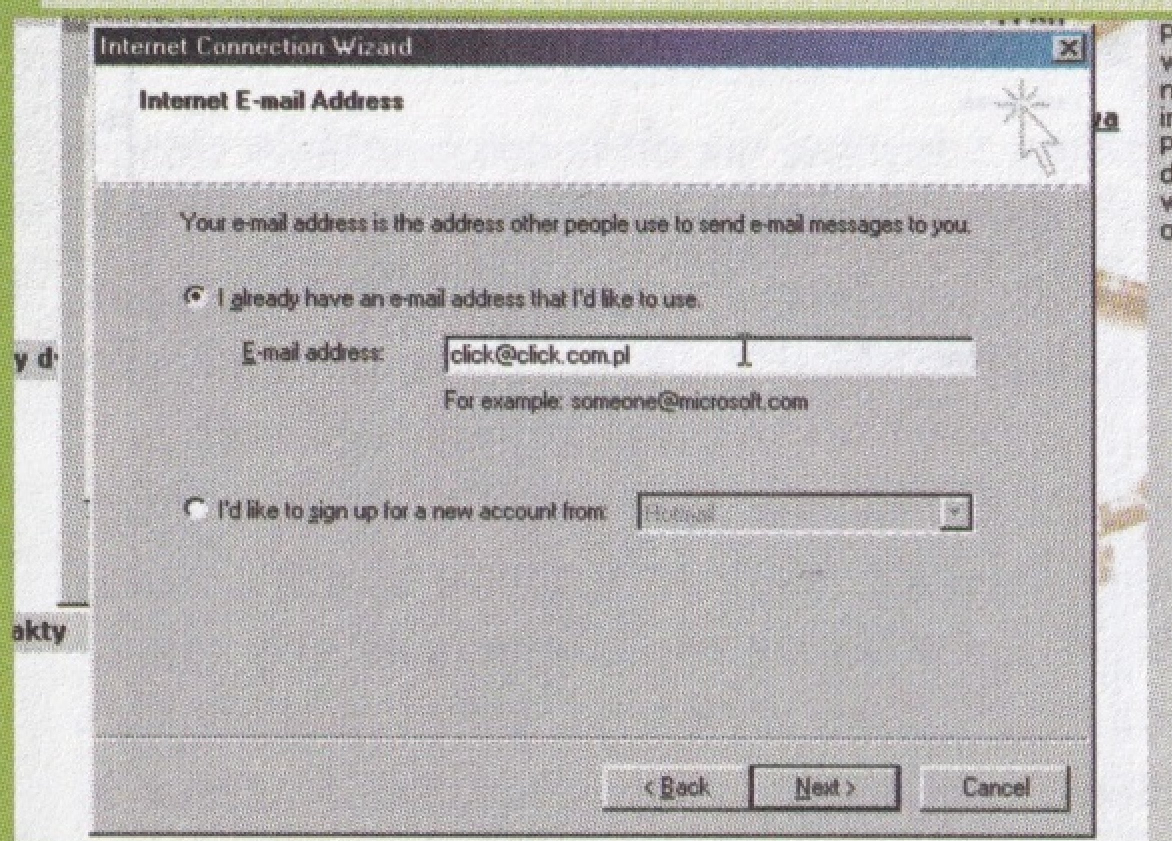


Konfiguracja konta – wpisywanie własnego nazwiska lub pseudonimu

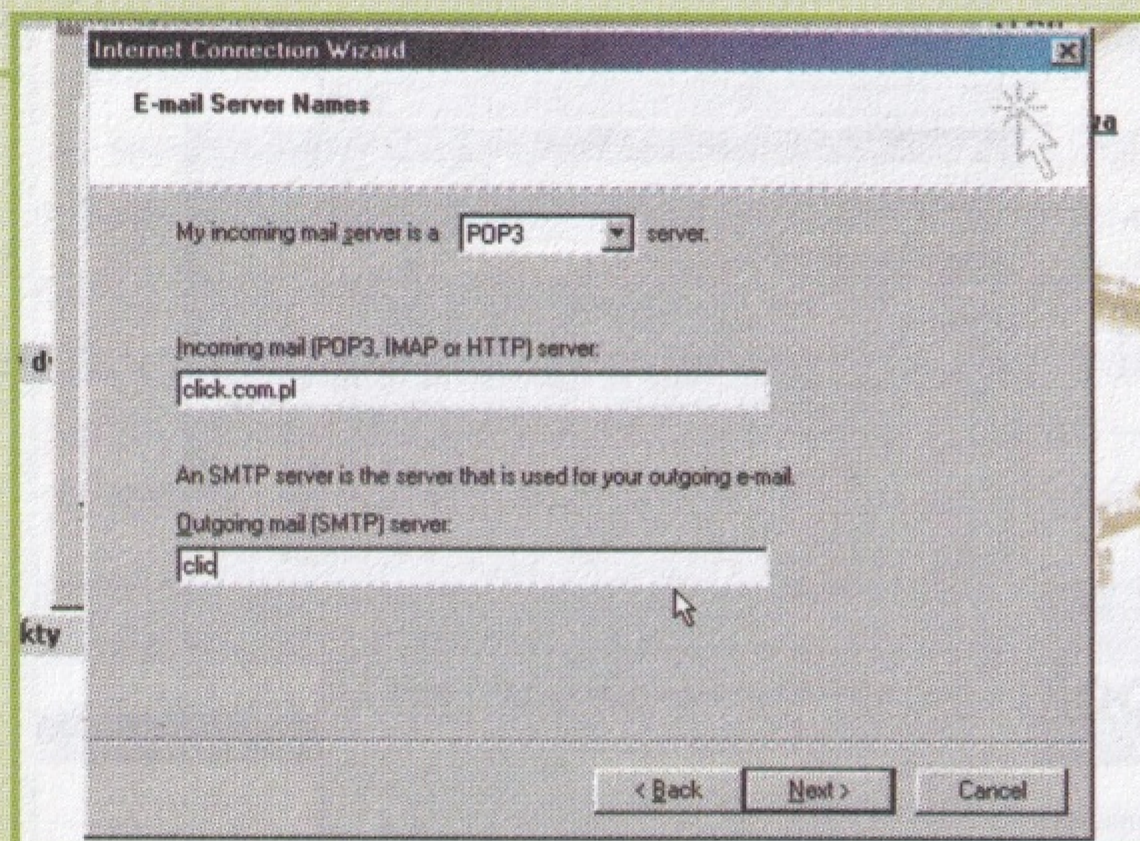
abonamentową otrzymasz znacznie większą pojemność i niezawodność. Nie będziesz także skazany na otrzymywanie reklam przysyłanych przez operatorów darmowych kont pocztowych. Kolejny etap konfiguracji to podanie serwerów obsługujących twoją pocztę. W górnym polu musisz wpisać adres POP3, a w dolnym SMTP. Jeśli z jakichś przyczyn nie pamiętasz tych adresów, poszukaj ich na stronie, na której zakładałeś konto. Zazwyczaj są one identyczne dla wszystkich zarejestrowanych tam użytkowników. Teraz nadszedł czas na wpisanie nazwy wybranej przy zakładaniu konta (zwykle jest to część adresu znajdująca się przed małpą) i podanie hasła. Jeśli zaznaczysz opcję poniżej, program automatycznie zapamięta hasło i nie trzeba będzie wpisywać go za każdym razem przy odbieraniu poczty. Jeszcze tylko ostatnie potwierdzenie i konfiguracja Outlooka jest zakończona. Jeśli jesteś połączony z Netem, możesz odebrać pocztę, wciskając przycisk Wyślij/Odbierz. Powyższa procedura dotyczy osób posiadających jedno konto pocztowe. Jeśli z jakichś względów masz ich więcej, możesz podpiąć je pod Outlooka na dwa sposoby. Pierwszy to stworzenie nowej tożsamości (poprzez menu **Plik -> Tożsamości -> Dodaj nową tożsamość**). Będzie to wymagało ponownego skonfigurowania wszystkich ustawień. W ten sposób wiadomości będą umieszczone w dwóch oddzielnych katalogach. Aby sprawdzić pocztę z obydwu kont, konieczne będzie przełączanie się pomiędzy nimi. Druga metoda umożliwia korzystanie z kilku kont w ramach jednej tożsamości. Nowe konto możesz dodać poprzez menu Narzędzia, wybierając opcję **Konta**. W wyświetlonym w ten sposób oknie wybierz opcję **Dodaj**. Teraz wystarczy podać wszystkie niezbędne dane (identycznie jak przy konfigurowaniu pierwszego konta). Po zakończeniu Outlook będzie odbierał wiadomości z obydwu kont i umieszczał je w tym samym katalogu. Podczas wysyłania nowej wiadomości będziesz mógł wybrać, z którego konta program ma ją wysłać.

Outlook na miarę

Kiedy zakończysz konfigurację, program będzie gotowy do pracy. Na razie jednak świeci pustkami. Aby odebrać wiadomości, połącz się z Internetem, a następnie wciśnij przycisk **Wyślij/Odbierz**. Program nawiąże połączenie z serwerem i ściągnie listy na dysk lokalny. Możesz ustawić opcje programu tak, by automatycznie odbierał pocztę podczas każdego uruchamiania. Rozwiń menu **Narzędzia** i uruchom **Opcje**. W zakładce **Ogólne** zaznacz **Wyślij** i odbierz wiadomości podczas uruchamiania. Rozwiązanie to ma jednak pewną wadę – podczas uruchamiania w trybie Offline, kiedy np. chcesz tylko przeczytać jakiegoś e-maila, program będzie próbował automatycznie połączyć się z Siecią. Dotyczy to także opcji Wyślij bezzwłocznie z zakładki Wysyłanie. Jeśli nie jest ona zaznaczona, to po wybraniu Wyślij w okienku listu będziesz musiał dodatkowo wcisnąć ikonkę **Wyślij/Odbierz**, aby program połączył się z serwerem. Także w zakładce Ogólne możesz określić czas automatycznego sprawdzania poczty – opcja ta szczególnie przyda się posiadaczom stałego łącza. Outlook jest jednym z programów umożliwiających prawie całkowitą dowolność w ustawieniu okienek na ekranie. Najeżdżając na którąś z belek pośrodku ekranu, możesz ustawić proporcje pomiędzy poszczególnymi częściami. Okienka z listą katalogów i książką adresową można całkowicie wyłączyć, wykorzystując standardowe krzyżyki w ich górnych rogach. Można je także wyłączyć, wykorzystując opcję **Układ** z menu **Widok**. Także tutaj możesz zdecydować, czy ma być wyświetlany podgląd maili i czy ma się on znajdować pod, czy obok listy wiadomości. Opcja **Dostosuj pasek narzędzi** pozwoli ci na dokładne ustalenie, jakie ikonki mają być wyświetlane na ramce programu. Możesz także określić ich wielkość i włączyć lub wyłączyć podpisy informujące, do czego dana ikonka służy. Oczywiście można także całkowicie wyłączyć pasek narzędzi i wywoływać wszystkie funkcje z menu lub przy pomocy skrótów klawiaturowych. W menu Widok znajduje się



Konfiguracja konta cz. 2 – wprowadzanie adresu



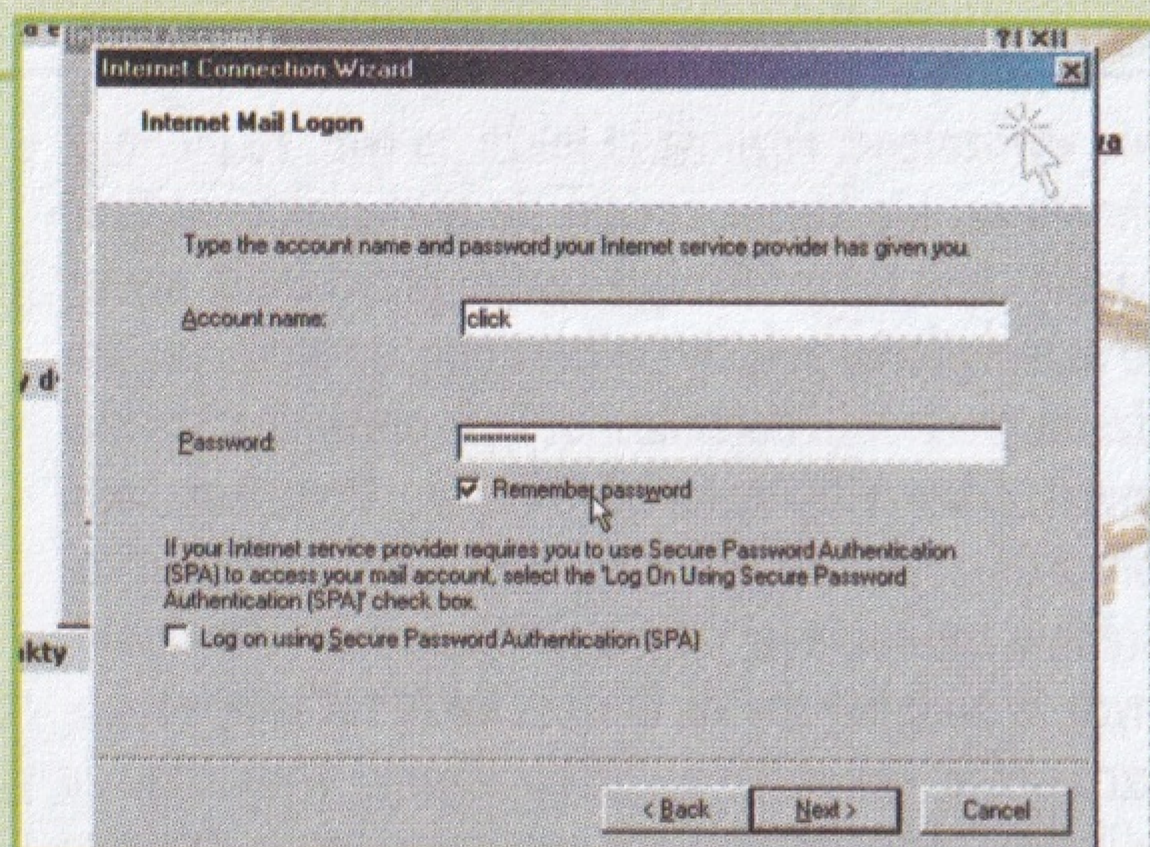
Konfiguracja konta cz. 3 – adresy serwerów, z których będzie ściągana poczta

także opcja **Kolumny**, pozwalająca określić, jakie elementy będą wyświetlane w opisie otrzymanych wiadomości. Menu Narzędzia zawiera również funkcje umożliwiające zautomatyzowanie pewnych czynności. Możesz np. stworzyć swój własny wzór podpisu, a następnie sprawić, by był on dodawany do wszystkich wysyłanych przez ciebie listów.

Jeśli tworzone przez ciebie maile wydają ci się nudne i szare, spróbuj je w jakiś sposób urozmaicić. Outlook umożliwia tworzenie naprawdę ładnie wyglądających listów. Najprościej jest wzbogacić go załącznikiem zawierającym zdjęcie lub jakąś grafikę. Jest to metoda bezpieczniejsza, gwarantuje bowiem, że adresat wszędzie otworzy wiadomość od ciebie, nawet jeśli korzysta z konta poprzez stronę internetową lub inny program pocztowy. Jeśli masz pewność, że znajomy także używa Outlooka, możesz bezpiecznie poeksperymentować. Najprościej skorzystać z jednego ze standardowych wzorów papeterii. W tym celu otwórz menu Wiadomości i uruchom **Nowa wiadomość** używając –> **Wybierz papeterię**. Spośród dostępnych wzorów na pewno wybierzesz coś pasującego do okoliczności czy treści listu. Jeśli chcesz, za jego tło może także posłużyć dowolny plik graficzny (np. z twoim zdjęciem) lub kolor. Aby korzystać z tej opcji, musisz zmienić ustawienia tak, aby program wysyłał listy w formacie HTML, a nie jako zwyczajny tekst. W tym celu otwórz menu Narzędzia i uruchom **Opcję**. Na dole zakładki Wysyłanie odnajdź funkcję **Format wysyłania poczty** i zaznacz kropką okienko przy napisie HTML. Teraz możesz już otworzyć ekran nowej wiadomości i uruchomić opcję **Tło** w menu Format (przy ustawieniu Zwykły tekst jest ona zablokowana), następnie wciśnij **Obraz,** podaj ścieżkę dostępu do swojego obrazka i potwierdź, wybierając **OK**. W razie potrzeby zmień kolor tekstu tak, aby był lepiej widoczny na nowym tle. Outlook oferuje także podstawowe funkcje prostego edytora tekstu. Możesz sformatować tekst, określić jego kolor, a także umieścić w nim plik graficzny. Do dyspozycji masz również sporą grupę przygotowanych wcześniej stylów. Oczywiście nie mogło zabraknąć polskiego słownika ortograficznego. Uruchamia się go poprzez ikonkę (identyczną jak w MS Word) z literami ABC. Istnieje także możliwość ustawienia automatycznego sprawdzania wszystkich napisanych wiadomości. Znajdziesz ją w Narzędzia –> Opcje w zakładce **Pisownia**. Jeśli piszesz listy także w innych językach, w tym miejscu znajduje się opcja pozwalająca zmienić używany w danym momencie słownik.

esc Reguły

Kiedy otrzymujesz nowy list, jest on automatycznie umieszczany w skrzynce odbiorczej. Dzięki temu masz szybki dostęp do wszystkich odebranych wiadomości. Po pewnym czasie, kiedy otrzymasz już sporo listów, skrzynka zacznie przypominać ogromny worek, w którym trudno jest znaleźć interesującą cię wiadomość. Rozwiązaniem tego problemu są oddzielne katalogi, przeznaczone np. dla listów od konkretnych osób. Można utworzyć je, klikając prawym przyciskiem myszy w okienku **Foldery** i wybierając opcję **Nowy folder**. Wystarczy nadać mu nazwę (np. imię znajomego, od którego maile się w nim znajdą) i wcisnąć Enter oraz kliknąć prawym przyciskiem myszy na wiadomości w oknie z listą i wybrać z menu kontekstowego opcję **Przenieś do folderu...** . Po wybraniu odpowiedniego folderu wiadomość zostanie do niego przeniesiona. Oczywiście możesz przenieść na raz kilka wiadomości, jeśli podczas zaznaczania będziesz trzymał wciśnięty lewy przycisk Ctrl (zupełnie tak samo jak przy zaznaczaniu plików). Kilka folderów pozwala podzielić wiadomości na poszczególne kategorie i ułatwia dostęp do twojego archiwum. Jeśli jednak prowadzisz ożywioną korespondencję, codzienne, ręczne przenoszenie każdej wiadomości może się stać nużące. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby tę czynność zautomatyzować. Korzystając z Reguł wiadomości, możesz ustalić, które maile mają trafiać do określonych katalogów, a które pozostawać w Skrzynce odbiorczej. Otwórz menu Narzędzia i uruchom opcję **Reguły wiadomości –> Poczta**.. Otworzy się okno wyświetlające wszystkie ustalone reguły. Jeśli wcześniej nie korzystałeś z tej opcji, lista



Konfiguracja konta cz. 4 – nazwa konta i hasło

będzie pusta. Wciśnij przycisk **Nowa** – w ten sposób rozpoczniesz ustalanie nowej reguły. Nowo otwarte okno podzielone zostało na trzy części. Pierwsza pozwoli ci ustalić warunek, przy którego spełnieniu ma być wykonywana przewidywana operacja. Może to być np. określony temat wiadomości, jej cecha, taka jak posiadanie załącznika czy określona wielkość. Jeśli chcesz ustawić automatyczne przenoszenie wiadomości, zaznacz kwadracik przy **„Kiedy w polu Od znajdują się osoby"**. Drugie pole służy do określania operacji, która ma być wykonana. Outlook może wiadomość automatycznie skasować, przesłać dalej czy np. wyróżnić kolorem. Ciebie będzie interesowała opcja **„Przenieś ją do folderu"**. Jeśli zaznaczyłeś odpowiednie opcje w trzecim polu, otrzymasz opis reguły. Jej część wyróżniona jest niebieską trzcionką i podkreśleniem. Będzie ona wymagała od ciebie jeszcze kilku drobnych modyfikacji. Kliknij lewym przyciskiem myszy na niebieskim napisie **„znajdują się osoby"**. W kolejnym oknie musisz podać adresy tych osób czy instytucji, od których wiadomości mają się znaleźć w danym folderze. Wystarczy wpisać adres w aktywne pole i wcisnąć **Dodaj**. Oczywiście możesz wprowadzić kilka adresów – tak aby wiadomości np. od określonej grupy znajomych trafiały do jednego folderu. Jeśli nie pamiętasz adresu, ale znajduje się on w książce adresowej, możesz wprowadzić go stamtąd, wciskając przycisk **Książka adresowa**. Kiedy wszystkie potrzebne adresy znajdą się w polu Osoby, wciśnij OK. Wybrane przez ciebie adresy powinny znajdować się w opisie reguły. Teraz nadszedł czas na określenie folderu, do którego ma być skopiowany list. Kliknij na podkreślonym, niebieskim napisie „folderu" i wybierz właściwy z wyświetlonej listy. Gotowe, w trzecim polu powinna pojawić się nazwa wybranego przez ciebie folderu. Kiedy określisz już wszystkie warunki, pozostanie ci jedynie nazwać swoją regułę (automatycznie otrzyma ona nazwę Nowa reguła poczt. nr. 1) i wcisnąć OK. Powtarzając ten schemat, możesz tworzyć dowolną liczbę reguł tak, aby w pełni zautomatyzować zarządzanie wiadomościami. Reguły mają też inne zastosowania. Jeśli ktoś męczy cię niechcianymi mailami, możesz ustalić, aby Outlook automatycznie kasował pochodzące od niego listy na serwerze bez czasochłonnego ściągania ich na twój dysk. Jeśli korzystasz z Internetu w domu, poprzez modem, to każda minuta ma dla ciebie ogromne znaczenie. Gdy np. ktoś wysyła ci ogromne listy, zawierające załączniki, to ich ściąganie może trwać kilkanaście minut. Zaznaczając jako warunek przy nowej regule opcję „Kiedy rozmiar wiadomości przekracza", będziesz mógł określić maksymalną wielkość wiadomości, które mają być ściągane na twój twardy dysk. Program może wyrzucić je z serwera lub pozostawić, abyś mógł później do nich zajrzeć np. w szkole czy kawiarni internetowej – wszystko w zależności od wybranej przez ciebie opcji. Utworzone wcześniej reguły możesz w dowolny sposób zmieniać – poprzez dodawanie nowych adresów, klikając w polu opisu lub uruchamiając opcję **Modyfikuj** i określając nowe warunki i przypisane im akcje. Opcja **Reguły** wiadomości pozwala także bronić się przed niechcianymi mailami czy natrętnymi reklamami. Wystarczy wybrać opcję **Zablokuj nadawcę**. Możesz tutaj określić nie tylko konkretne adresy (np. adres@domena.pl), ale także określoną domenę (np. domena.pl), z której wiadomości będą po prostu wyrzucane. Niestety, to zabezpieczenie działa tylko dotąd, dopóki uciążliwy nadawca nie zmieni adresu. Wtedy trzeba ustawiać kolejne ograniczenie dla nowej domeny.

Nie taki znowu idealny

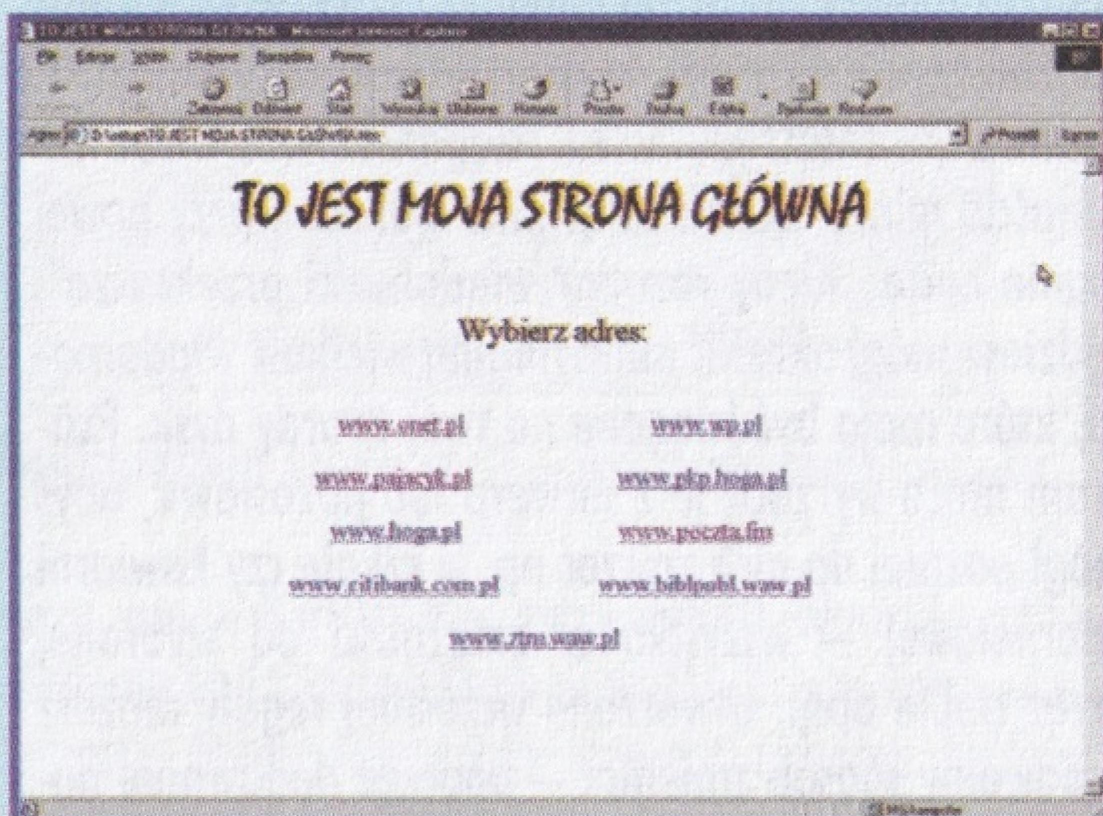
Outlook jest jednym z najbardziej kontrowersyjnych programów pocztowych. Powszechnie znane są jego tendencje do łapania wirusów. Wiąże się to w dużej mierze z automatyzacją otwierania załączników, które – zamiast niewinnych obrazków – mogą zawierać niebezpieczne kody czy makra. Czy oznacza to, że korzystanie z Outlooka wiąże się z ogromnym ryzykiem? Nie do końca. Trzeba tylko uważać na wiadomości pochodzące z nieznanego źródła. A osobom bardzo czułym na punkcie ich sieciowego bezpieczeństwa pozostaje wybór innego programu pocztowego.

Nie tylko Outlook

Jeśli chcesz korzystać z programu pocztowego, możesz użyć programu konkurencji. Klienta pocztowego zawiera także Netscape, dostępny w polskiej wersji językowej jako Sylaba komunikator. Możesz także używać np. AllegroMail, Calypso E-mail czy (chyba najbardziej popularnej po Outlooku) Eudory. Niestety, większość z nich nie posiada polskiej wersji językowej.

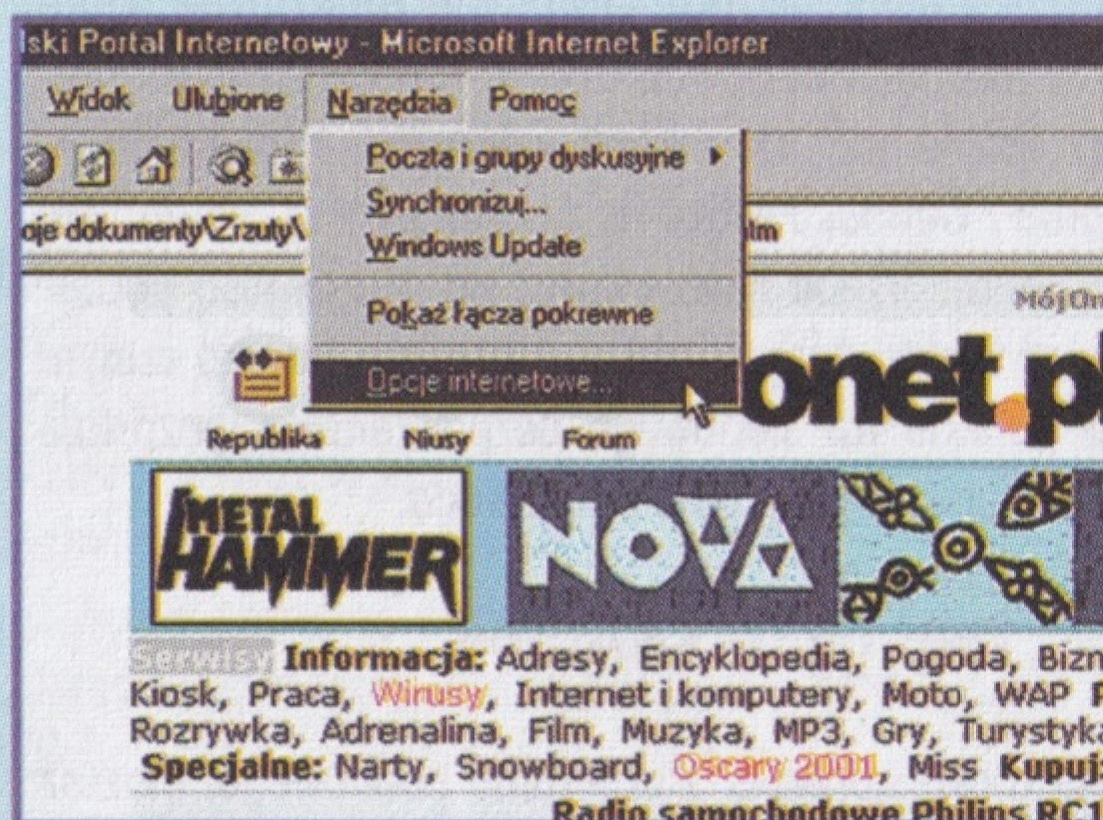
tekst: Krzysztof Adamczyk

Z czym przede wszystkim kojarzy się Internet? Oczywiście ze stronami WWW i z pocztą elektroniczną. To właśnie nim zawdzięcza on swoją szaloną popularność.



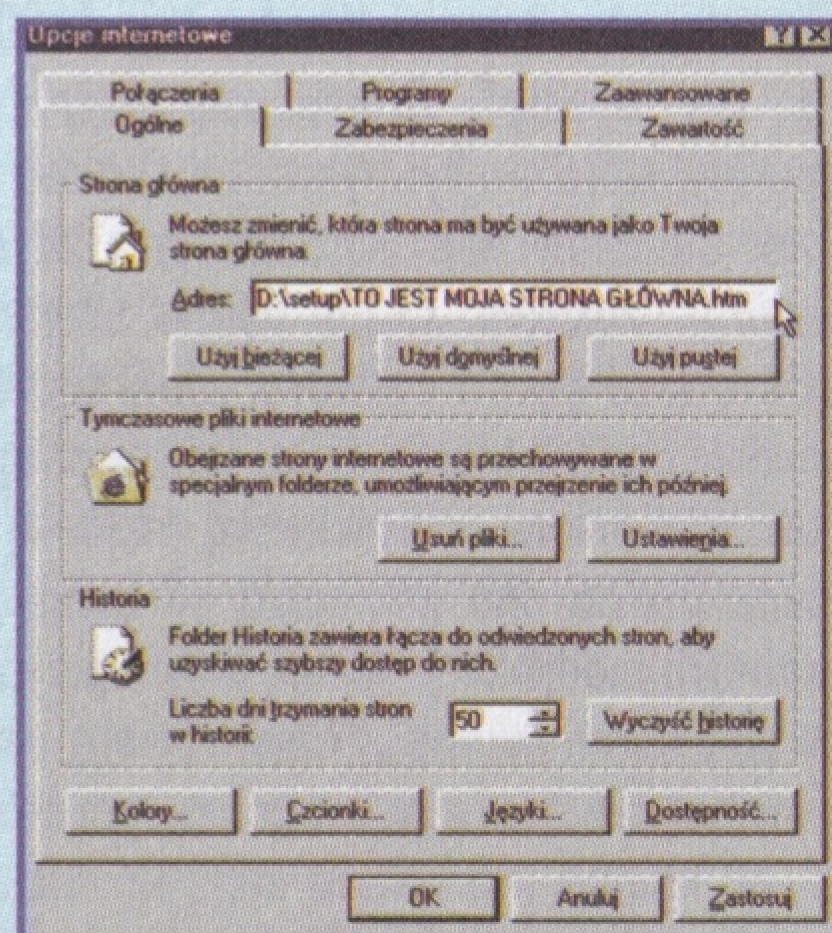
Prosta, własna strona główna z odnośnikami do innych stron WWW na Sieci

Narodziny graficznej części Internetu całkowicie zmieniły jego oblicze. Z elitarnej, dostępnej jedynie garstce wojskowych i naukowców sieci stał się powszechnie dostępnym medium, którego obsługa stała się równie prosta jak sterowanie telewizorem czy telefonem komórkowym. Oczywiście wewnętrzna struktura Sieci jest bardzo skomplikowana. Do przeglądania stron WWW używa się specjalnych programów. Najsłynniejsze z nich to Netscape i Internet Explorer. Zdecydowaną przewagę zdobył jednak ten drugi produkt. Zawdzięcza to nie tylko swoim zaletom, ale (złośliwi powiedzą, że przede wszystkim) także polityce Microsoftu. Po prostu jest on standardowym wyposażeniem każdego Windowsa i trzeba zadać sobie dużo trudu, aby się go pozbyć.



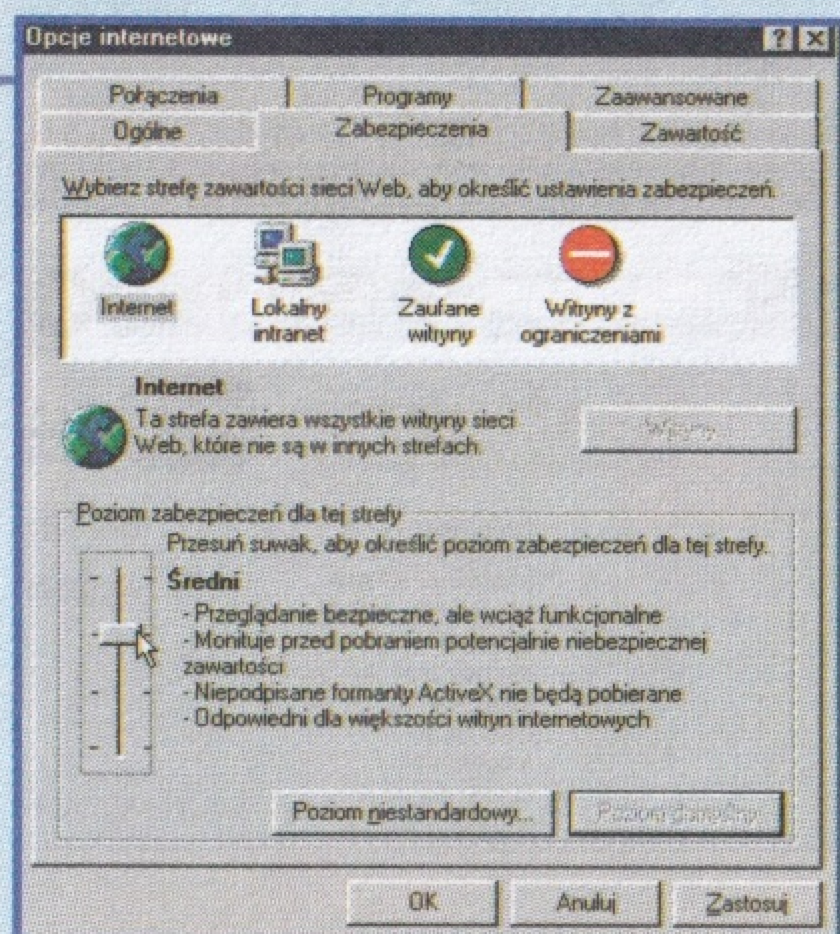
Uruchamianie opcji internetowych

Obsługa Internet Explorera jest prosta i intuicyjna. Zajmującą największą część ekranu przestrzeń wypełnia oglądana obecnie strona internetowa. Oglądanie jej jest analogiczne do czytania zwykłego pliku. Główną różnicę stanowią odsyłacze do innych stron (linki). Mają one postać tekstu lub grafiki i zazwyczaj są specjalnie wyróżnione. Poznasz je także po tym, że po najechaniu na nie kursor zmieni się w charakterystyczną rączkę. Jeśli teraz klikniesz lewym przyciskiem myszy, to przeglądarka połączy się ze stroną, do której prowadzi odsyłacz. Jeśli natomiast użyjesz prawego przycisku myszy, otworzy się menu kontekstowe. Umożliwi ci ono otwarcie zaznaczonej strony w nowym oknie, bezpośrednie zapisanie jej na dysku lub dodanie do ulubionych. W podobny sposób możesz także zachowywać poszczególne elementy graficzne strony. Wystarczy, że klikniesz prawym przyciskiem myszy na wybranym zdjęciu i wybierzesz **Zapisz jako**. Możesz także od razu ustawić dane zdjęcie jako tapetę na twoim pulpicie. Powyżej ekranu strony znajdują się paski narzędzi. Ich wygląd zależy w dużej mierze od twoich indywidualnych preferencji. Standardowo umieszcza się tu pasek adresu. To właśnie tutaj wpisujesz nazwy stron, które chcesz odwiedzić. Po wpisaniu żądanego adresu wystarczy tylko wcisnąć go i program rozpocznie ściąganie strony. Kolejnym istotnym elementem Internet Explorera jest pasek narzędzi. Umożliwiają one nawigację po otwieranych kolejno stronach (przy pomocy strzałek Dalej/Wstecz), zatrzymanie ściągania strony, ponowne ściągnięcie obecnie wyświetlanej czy powrót do witryny ustawionej jako strona startowa. Także tutaj znajdziesz ikonki umożliwiające drukowanie czy edytowanie stron WWW.



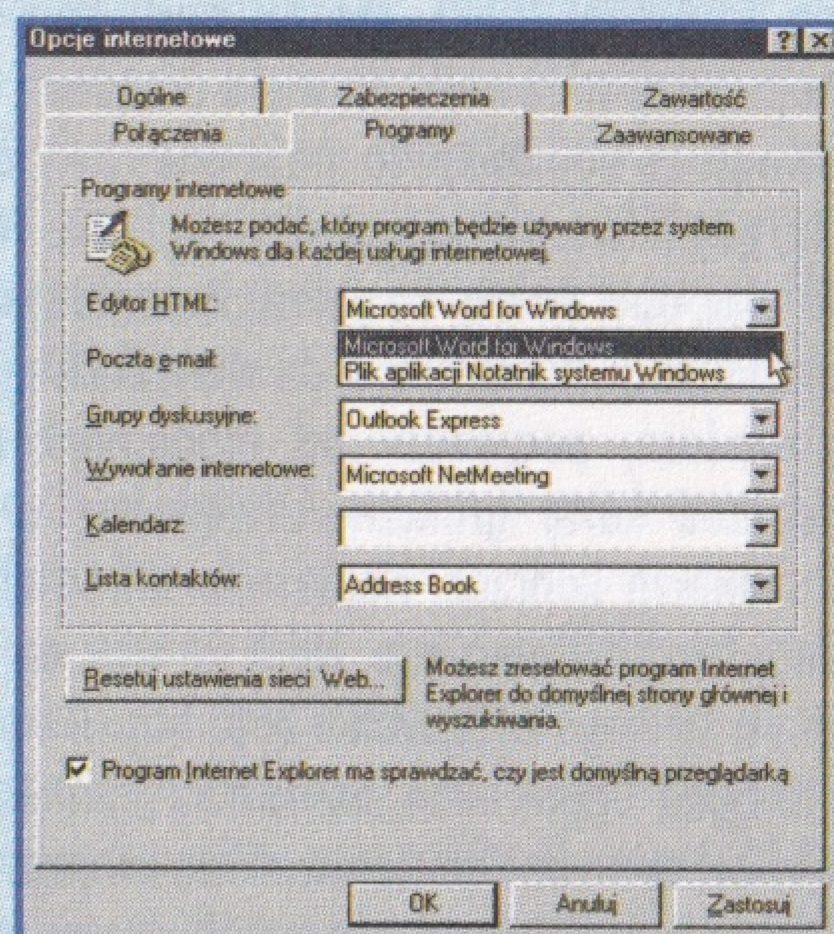
Uruchamianie własnej strony startowej

Podobnie jak Outlook Express, także Internet Explorer jest programem oferującym bardzo dużo opcji konfiguracyjnych. Podstawowe opcje ustalające wygląd programu oraz określające, jakie paski narzędzi mają być wyświetlane, znajdziesz w menu **Widok**. Są one analogiczne do tych występujących w zwyczajnych okienkach Windows. Zaawansowane opcje dotyczące całości pracy programu znajdują się w menu **Narzędzia**. Zakładka **Ogólne** pozwala określić stronę domową, która automatycznie będzie się uruchamiała przy starcie programu. W zależności od twoich preferencji może to być któryś z portali internetowych lub np. strona, na której masz założone konto pocztowe. Możesz także



Wybór poziomu zabezpieczeń

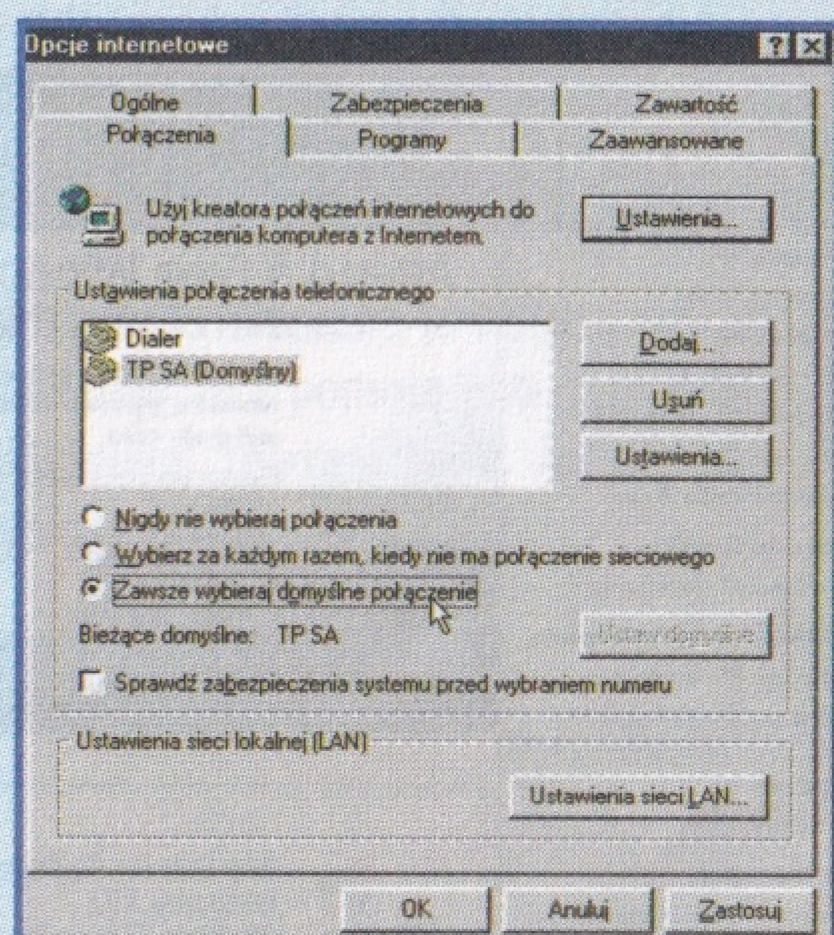
stworzyć własną stronę startową pełniącą rolę drogowskazu. Do jej powstania wystarczy zwyczajny edytor tekstu (np. Word). Musisz tylko otworzyć nowy dokument i wypisać po kolei adresy stron, z których zazwyczaj korzystasz. Word automatycznie stworzy z nich odsyłacze (zostaną zaznaczone na niebiesko). Teraz tylko wybierz opcję Zapisz jako z menu Plik i zapisz efekt swojej pracy jako **Stronę sieci web** (w okienku **Zapisz jako typ** wybierz odpowiedni format). Jak zapewne zauważyłeś, uruchamia się on teraz przy pomocy przeglądarki internetowej. Wystarczy że podasz ścieżkę dostępu do niego jako adres strony domowej. Kiedy połączysz się z Netem, nie będziesz musiał wpisywać adresu – wystarczy, że wybierzesz go z listy. Kolejna opcja umożliwia zarządzanie plikami będącymi częścią oglądanych przez ciebie stron. Po ściągnięciu są one przechowywane na twoim twardym dysku i możesz do nich wrócić, także w trybie offline. Jest to ciekawa opcja, umożliwia bowiem drobne szpiegostwo. Jeśli z twojego komputera korzysta więcej osób, możesz w ten sposób prześledzić, jakie strony odwiedzali. **Historia** to po prostu spis odwiedzonych przez ciebie stron. Tutaj ustala się czas trzymania ich na lokalnym twardym dysku. Jest to o tyle istotne, że strona przechowywana lokalnie otwiera się znacznie szybciej, po prostu program nie ściąga już tych elementów, które już znajdują się na dysku. Jeśli chcesz opróżnić listę, wystarczy, że wybierzesz przycisk **Wyczyść historię**. Zakładka zabezpieczenia pozwala określić stopień bezpieczeństwa podczas wędrówek po Sieci. Zaznaczając **Poziom domyślny**, możesz przy pomocy suwaka określić poziom zabezpieczenia. Jeśli czujesz się na siłach samemu określić zasady, wciśnij **Poziom niestandardowy** – otrzymasz dostęp do wszystkich opcji dotyczących pobieranych elementów. Zakładka **Zawartość** przydaje się w momencie, w którym chcesz ograniczyć dostęp do określonych witryn, np. dla młodszego brata. Służy do tego opcja **Klasyfikator treści**. W zakładce **Połączenia** ustawia się opcje dotyczące tego, czy Explorer ma łączyć się z Netem podczas uruchamiania. Jeśli denerwują cię wymagające ciągłego zamykania ekrany połączenia uruchamiane podczas przeglądania stron w trybie offline, zaznacz **Nigdy nie wybieraj połączenia**. W tym trybie najpierw będziesz musiał połączyć się z Siecią, dopiero później uruchomić przeglądarkę. Druga opcja dotyczy użytkowników korzystających jednocześnie z sieci lokalnej i modemu. Ostatnia nakazuje rozpoczynanie połączenia przy każdym uruchomianiu programu. Jeśli zaznaczysz ostatnią opcję, będziesz jeszcze musiał wybrać, z którego połączenia chcesz skorzystać – lista dostępnych możliwości znajduje się powyżej. W zakładce **Programy** ustalisz, jaka aplikacja będzie twoim domyślnym klientem pocztowym (standardowo Outlook Express), edytorem stron internetowych oraz listą kontaktów.



Ustalanie opcji programów dodatkowych

Ostatnie opcje noszą nazwę **Zaawansowane** i umieszczone są w długiej, podzielonej na kilka kategorii liście. Dotyczą one wielu różnych kwestii – ustala się przy ich pomocy opcje wydruku, odtwarzania animacji i dźwięków oraz ustawienia dotyczące zabezpieczeń. Dla eksperymentatorów umieszczono przycisk **Przywróć domyślne** pozwalający wrócić do standardowych ustawień.

tekst: Krzysztof Adamczyk



Ustawianie sposobu łączenia z Netem – automatycznie przy uruchomieniu programu czy oddzielnie poprzez dial up networking

Ograniczenia

Czasami może się zdarzyć, że podczas korzystania z Internet Explorera w szkole czy na uczelni w jego interfejsie brakuje jakichś opcji, które są dostępne w domu czy w innych miejscach. Nie oznacza to, że tamta wersja programu jest w jakiś sposób okrojona. Po prostu administrator zarządzający pracownią zablokował określone opcje tak, aby nieupoważnieni użytkownicy nie mogli dokonywać zmian w konfiguracji. Niestety czasami zablokowana jest także opcja Otwórz/Zapisz, chroni to pracownię przed wirusami ale skutecznie utrudnia pracę osobom chcącym przenieść coś do domu. Dużym ograniczeniem może być także Klasyfikator treści. Ma on na celu ograniczenie dostępu do niebezpiecznych stron, jednak czasami potrafi uniemożliwić otwarcie zupełnie niewinnej witryny. W takich wypadkach pozostaje jedynie poprosić opiekuna pracowni o „ręczne" zaakceptowanie danej strony.

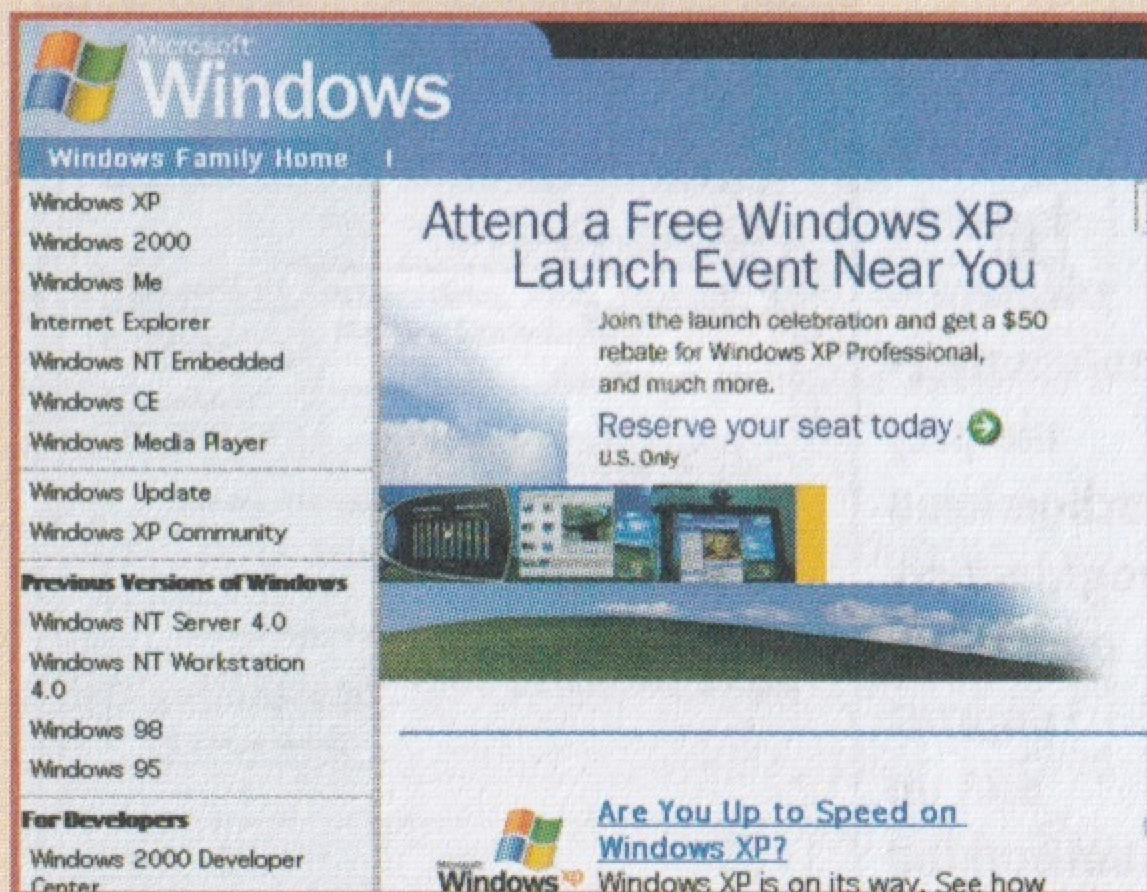
O tym, że Windows jest najpopularniejszym systemem operacyjnym przeznaczonym do gier, nie trzeba chyba nikogo zbyt usilnie przekonywać. O tym, jak niesforny potrafi on być, wie chyba każdy, kto kiedykolwiek go używał. Jeżeli więc nie chcesz średnio dwa razy w miesiącu formatować swojego twardego dysku i instalować Windowsów od nowa, warto, abyś pomyślał o konserwacji swojego systemu. W tym artykule otrzymasz kilka podstawowych, choć ważnych porad.



Dbaj o sterowniki

Windowsy, które instalujesz, niezależnie, czy jest to wersja 95/98/ME/2000, czy XP, posiadają zintegrowane najnowsze sterowniki do wielu urządzeń. Zwróć jednak uwagę, że najnowsze to może one i były, ale w momencie, gdy Microsoft nagrywał twoją kopię Windows! Warto więc, abyś świeżo po zainstalowaniu systemu dokonał aktualizacji sterowników do wszystkich urządzeń, jakie posiadasz, począwszy od modemu/karty sieciowej, poprzez kartę graficzną/dźwiękową, a na drukarce i skanerze kończąc. Najnowsze sterowniki jak zawsze znajdziesz w Internecie. Udaj się więc na stronę producenta swojego urządzenia (np. http://www.nvidia.com) i ściągnij odpowiedni sterownik, pamiętając przy tym, aby był to na pewno sterownik do twojego modelu urządzenia oraz do wersji systemu Windows, której używasz.

Najlepiej używać sterowników, które otrzymały certyfikat zgodności Microsoftu (tzw. WHQL Certified). Sterowniki do wybranego urządzenia możesz także znaleźć na różnych stronach poświęconych tematyce PC, ale radzimy ci korzystać z tej metody w ostateczności, gdyż czasami zamieszczone tam pliki mogą spowodować uszkodzenie twojego systemu i tym samym zmusić cię do ponownej instalacji systemu. Dobrze jest także korzystać z aktualizacji Windows dostępnej pod adresem: **http://windowsupdate.microsoft.com/**



Jeśli nie posiadasz dostępu do Internetu, możesz skorzystać z płytek/dyskietek dołączonych do poszczególnych urządzeń, jak i płytek dołączanych do niektórych fachowych czasopism. Jeśli na tych ostatnich nie znajdziesz interesujących cię sterowników, warto zainstalować najnowszą dostępną wersję pakietu Direct-X, która z reguły zawiera większość potrzebnych driverów.

Pamiętaj też, aby przy wymienianiu urządzenia na inne lub pozbywaniu się któregoś na stałe odinstalować stare drivery i na ich miejsce wgrać nowe. W większości przypadków możesz to zrobić w **Panelu Sterowania**, klikając na opcję **Dodaj/Usuń Programy**.

Dbanie o porządek

Niedoświadczeni użytkownicy komputerów uważają, że PC to inteligentna maszyna, która sama dba o swoje potrzeby. Nic bardziej mylnego. Komputer jest głupi jak but i bez twojej pomocy sobie nie poradzi. Często bywa tak, że instalujesz nowe gry i programy bez opamiętania, bagatelizując zasady rządzące pecetem. Nawet gdy niektóre z nowych aplikacji nie są ci już potrzebne, nie odinstalowujesz ich, by nie tracić czasu. Nawet gdy zdecydujesz się na usunięcie niektórych programów, bardzo często robisz to niepoprawnie, np. poprzez wciśnięcie klawisza DEL w Eksploratorze Windows. W istocie prowadzi to do coraz wolniejszego i bardziej niestabilnego działania komputera, co najczęściej kończy się koniecznością przedwczesnego formatowania dysku.

Poprawna deinstalacja programu składa się najczęściej z dwóch lub trzech etapów: właściwej deinstalacji, usunięciu pozostałości po niej oraz wyczyszczeniu rejestru.

Większość aplikacji posiada wbudowany deinstalator. Możesz go znaleźć, wchodząc w **Start/Programy/Nazwa programu/Odinstaluj(Uninstall)**

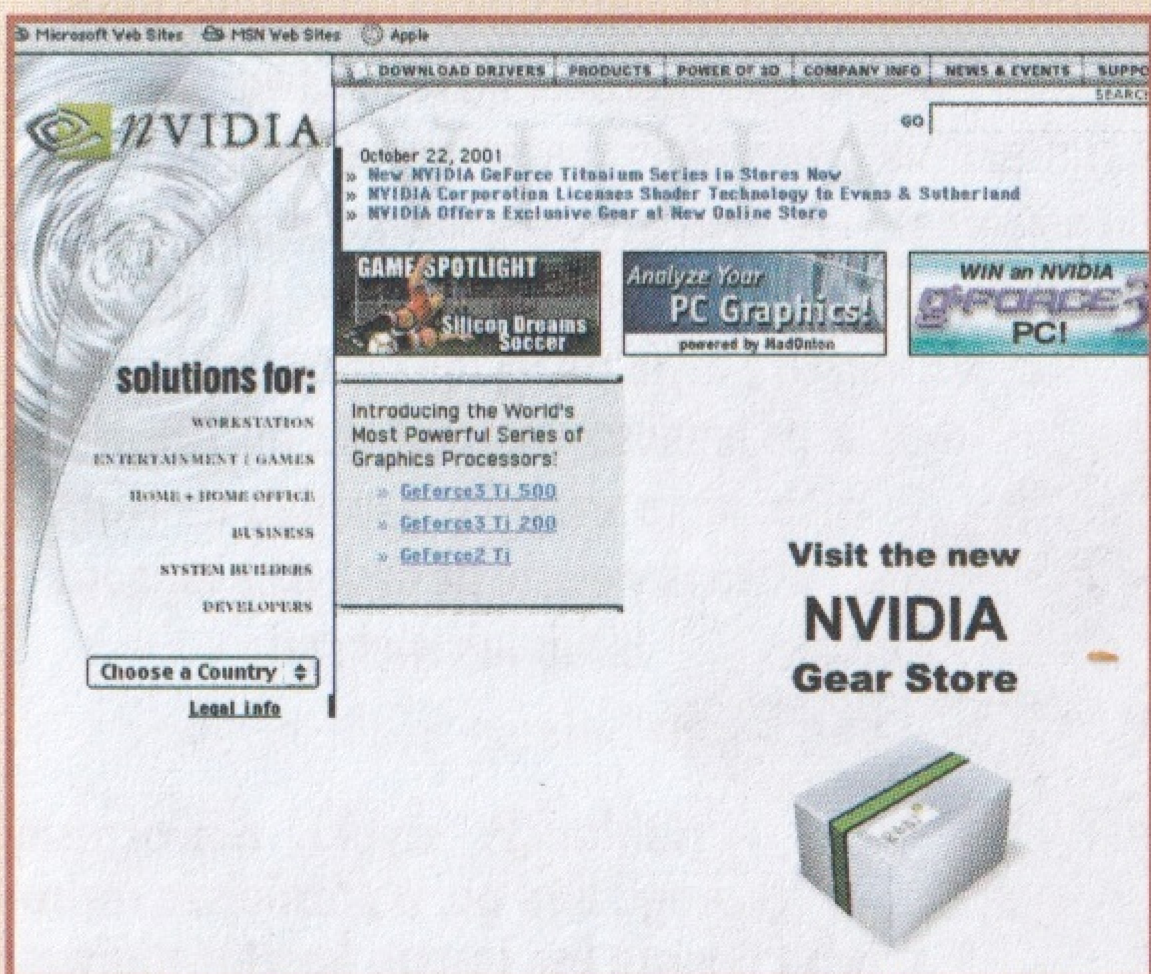
Dalej postępuj według instrukcji pojawiających się na ekranie, wybierając deinstalację automatyczną lub



jeśli czujesz się na siłach – manualną. Jeśli program do deinstalacji nie został zlokalizowany, wchodzisz w **Panel Sterowania**, a następnie **Dodaj/Usuń Programy**. Klikasz na wybrany program, wybierasz **Usuń** i postępujesz tak, jak w instrukcji powyżej.

W 90% procentach przypadków proces deinstalacji usuwa jedynie samą aplikację. Elementy takie, jak indywidualne pliki konfiguracyjne, zapisane stany gry itp. najczęściej pozostają nienaruszone. Jeśli chcesz sprawdzić, czy tak było i w twoim przypadku, należy przejść na magazynujący dane dysk (np. C:), wejść w **Program Files**, odszukać konkretny program najczęściej kryjący się pod nazwą firmy, która go zrobiła, a następnie manualnie go wykasować.

Ostatnim etapem deinstalowania programu jest sprawdzenie i ewentualne czyszczenie rejestru. Aby tego dokonać, należy wejść w menu **Start/Uruchom**, następnie wpisz polecenie Regedit. W wyświetlonym okienku wyszukaj HKEY_LOCAL_MACHINE, a następnie odszukaj takie grupy jak **Software** (Oprogramowanie), **Hardware** (Sprzęt), **Driver** (Sterowniki). W każdej z nich odszukaj odinstalowany właśnie typ produktu niezależnie od tego, czy wyciągałeś kartę graficzną, grę czy też sterownik. Usuń zapis w rejestrze i zrestartuj komputer. Jeśli nie odnalazłeś właściwego zapisu, oznacza to, że najpewniej został on usunięty automatycznie.



Śmietnik na dysku

Twardy dysk to nie śmietnik. Pamiętaj, aby zawsze starać się utrzymywać względny porządek w swoich dokumentach i plikach. Nie tylko ułatwi ci to pracę, ale spowoduje, że twój komputer będzie stabilny przez dłuższy czas. Zawsze usuwaj dane, z których nie będziesz już chciał korzystać. W Windows udostępniono kilka narzędzi służących do porządkowania twardego dysku.

Pierwszym z nich jest Defragmentator dysków. W największym skrócie pozbywa się on fragmentów danych, które z jakichś przyczyn nie zostały poprawnie usunięte, porządkuje rozczłonkowane dane, kompiluje je w zwartą całość itd. Warto defragmentować swój twardy dysk minimum raz w miesiącu. O konieczności defragmentacji dowiesz się po analizie przeprowadzonej z poziomu Defragmentatora dysków. Defragmentator dysków znajduje się w menu **Start/Akcesoria/Narzędzia Systemowe.**

Kolejnym ciekawym elementem jest kreator kopii zapasowej (Windows ME/2000/XP). W momencie, gdy w komputerze zacznie dziać się coś niedobrego, dzięki kreatorowi możesz cofnąć konfigurację peceta do momentu, w którym jeszcze wszystko funkcjonowało prawidłowo. Podobnie jak w przypadku Defragmentatora Dysków, wejdź w **Start/Akcesoria/Narzędzia systemowe** i korzystając z kreatora punktów przywracania/kreatora kopii zapasowej, stwórz swoje kroki bezpieczeństwa, do których będziesz mógł powrócić z tego samego miejsca w razie, gdy jakiś sterownik, gra lub inna aplikacja spowoduje, że twój system zacznie zachowywać się dziwnie.

Oczyszczanie dysków to trzecia ważna funkcja programu umożliwiająca zachowanie względnego porządku na twardym dysku. Za jego pomocą możesz usunąć takie elementy jak: pobrane pliki programów, tymczasowe pliki internetowe, kosz, pliki tymczasowe, pliki trybu off-line oraz pliki katalogu do indeksowania zawartości. Z reguły największy bałagan panuje w tymczasowych plikach internetowych.

Konserwacja systemu Windows to bardzo ważna sprawa. Mamy nadzieję, że z pomocą powyższego poradnika twoje Okienka zawsze będą ładne, szczelne, stabilne, szybkie i bezawaryjne.

tekst: Marek Lenarcik

Jest taki przesąd, że komputer staje się przestarzały już w momencie zakupu, gdy opuszczasz sklep. Z pewnością jest w tym stwierdzeniu trochę prawdy.

Nieraz byłem świadkiem sytuacji, w której ktoś z moich znajomych przez kilka miesięcy odkładał na wymarzony komputer, kupował go, przychodził do domu i szczęśliwy uruchamiał zakupione wcześniej na tę okazję gry. Wszystko chodziło bez zarzutu aż tu wieczorem skorzystał z Internetu, przeczytał o nowej rewelacyjnej zabawie, której to wymagania były o wiele większe niż zakupiony właśnie komputer! Celem poniższego poradnika jest podpowiedzenie, co kupować, jeśli zdecydujesz się na nabycie nowego komputera, i na co wymieniać, gdy zdecydujesz się na zmianę poszczególnych podzespołów.

F1 Płyta główna i procesor

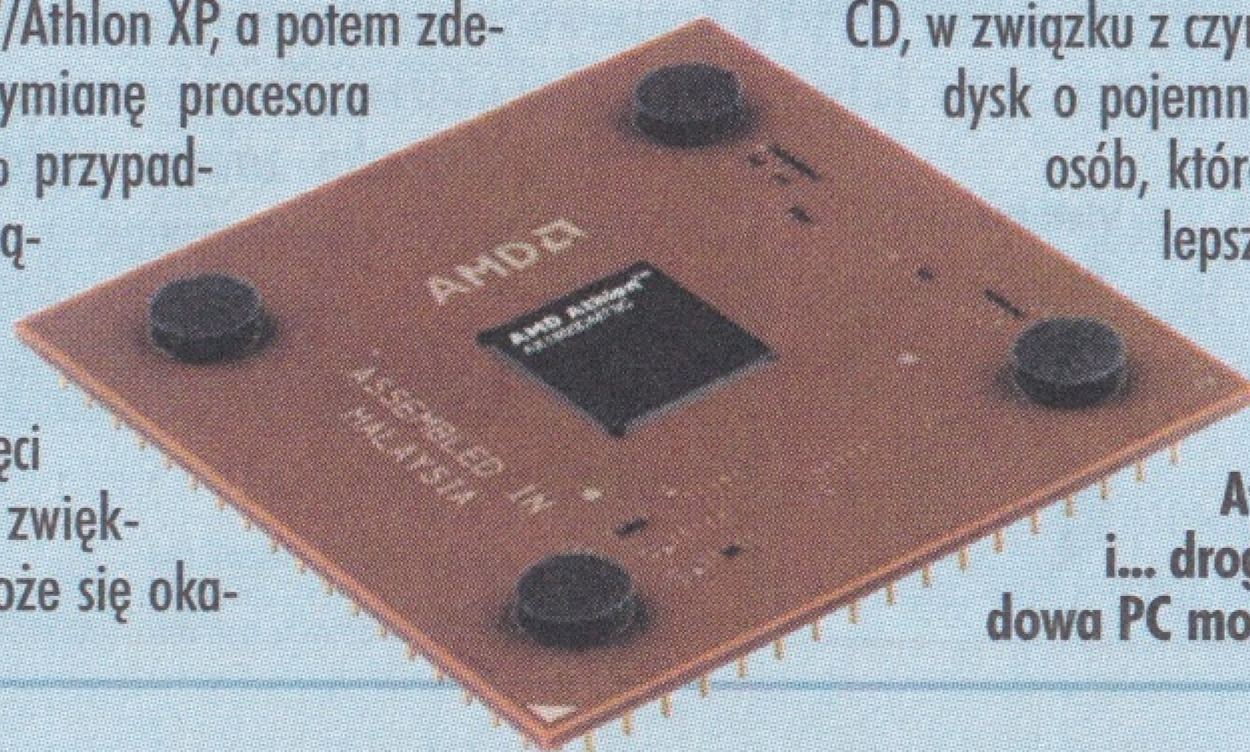
To jedna z najważniejszych części komputera. Przy ich zakupie, z myślą o grach i innych aplikacjach multimedialnych, należy zwrócić szczególną uwagę na kilka elementów. Jednym z nich jest rodzaj procesora i częstotliwość taktowania jego zegara. Na początku roku warto myśleć jeszcze o procesorach **Intel Pentium III** lub **AMD Athlon**. Obowiązuje zasada, że nie kupuje się już procesorów wolniejszych niż **1 GHz**. Zresztą są one już wycofywane z produkcji, co nie znaczy, że wycofano je ze sprzedaży. **Idealnym rozwiązaniem byłby więc procesor Intel Pentium III 1.0-1.2 GHz lub AMD Athlon 1.2-1.4 GHz.**
Sytuacja na rynku procesorów powinna diametralnie zmienić się w drugiej połowie roku 2002, a może nawet pod jego koniec. Procesory Pentium 4 tanieją coraz bardziej. Największy konkurent Intela – firma AMD pod koniec roku 2001 wprowadziła na rynek serię procesorów ATHLON XP, które też będą stopniowo tanieć. W okresie, o którym mowa, warto będzie zaopatrzyć się w procesor **Intel Pentium IV** o częstotliwości zegara **1.6 GHz** lub nieco wyższej bądź też jego odpowiednik u konkurenta. Czy warto więc w chwili obecnej być posiadaczem procesora Pentium III, skoro i tak za rok Pentium IV może stać się niezbędnym minimum? Niestety tak. W chwili obecnej, jeśli kupisz komputer z procesorem Pentium IV/Athlon XP, a potem zdecydujesz się na wymianę procesora na szybszy, w 90% przypadków będzie się to wiązało z koniecznością wymiany płyty głównej i pamięci RAM, co drastycznie zwiększy koszt tak, że może się okazać, że kupno całkiem nowego komputera będzie bardziej opłacalne. Sytuacja ta ma szanse ulec zmianie za kilka-kilkanaście miesięcy, gdy konkurencja na rynku będzie większa, a producenci zmuszeni zostaną do jeszcze większego obniżenia cen.
Jeśli chodzi o procesory, niezwykle ważna jest też **pamięć podręczna, czyli cache**. Ważne, aby było jej **nie mniej niż 512 KB**. To absolutne minimum. Przy wyborze płyty głównej warto zwrócić szczególną uwagę na ilość obsługiwanej pamięci RAM. Już teraz warto wyposażyć się w płytę główną obsługującą do 1.5 GB pamięci RAM.

F2 Pamięć RAM

Na nic nawet najmocniejszy procesor i najlepsza płyta główna, gdy brakuje pamięci. Niezbędne minimum na początek roku to 256 MB, choć od razu lepiej zainwestować w 512 MB. Pamięć RAM to jeden z tych elementów, którego nigdy nie jest za dużo. Przypuszczamy, że w ciągu nadchodzącego roku 512 MB pamięci RAM stanie się standardem, a kto wie, może będzie to minimum. Niewykluczone, że pod koniec roku 2002 coraz popularniejsze staną się komputery wyposażone w 756 MB lub więcej pamięci RAM.

F3 Dysk twardy

Kolejnym ważnym elementem, na jaki należy zwrócić uwagę, jest twardy dysk. Przy jego wyborze należy kierować się dwoma kryteriami, mianowicie pojemnością i prędkością obrotową tzw. talerzy.
Absolutnym minimum w chwili obecnej jest twardy dysk o pojemności 20GB i prędkości 5,400 rpm. Przy zakupie twardego dysku bądź też nowego komputera proponowaibyśmy jednak zaopatrzyć się w HDD o pojemności 40GB i prędkości 7,200 rpm. Z takim twardzielem spokojnie wytrzymasz nadchodzący rok, choć należy przypuszczać, że pod koniec 2002 roku coraz popularniejsze staną się dyski o prędkości min. 10,000 rpm i właśnie na takich twardzielach w tym okresie powinieneś koncentrować uwagę. Kwestia pojemności jest sporna, gdyż zależna od potrzeb indywidualnych. Dane można archiwizowac na płytach CD, w związku z czym raczej nie potrzebny będzie dysk o pojemności większej niż 40 GB. Dla osób, które wszystko trzymają na HDD, lepszy okaże się dysk o pojemności 80GB lub większej.



AthlonXP: szybki, nowoczesny i... drogi. Kup go, a późniejsza rozbudowa PC może być jeszcze kosztowniejsza



Tzw. „kombajn" nie zawsze jest idealnym urządzeniem...

F4 Grafika i dźwięk

Niekwestionowanym liderem w dziedzinie kart graficznych została nVIDIA i na jej produktach należy bazować. Na początek roku proponowalibyśmy zaopatrzyć się w produkt z rodziny GeForce2 np. **GeForce2MX 400** bądź też nowiutki **GeForce 2 Ti**. Karty graficzne wyposażone w procesor GeForce 3 są jeszcze zbyt drogie, choć – jeśli stać cię na to – z pewnością będzie to dobry wybór. Pamiętaj jednak, że odwrotnie niż w szkole, lepiej mieć mocną dwójkę niż słabą trójkę. Optymalnym rozwiązaniem wydaje się w chwili obecnej karta **GeForce 3 Ti**, która z powodzeniem „pociągnie" do końca roku, bądź też produkt konkurencji, np. **ATI Radeon 7500** i **Radeon 8500**. Pytanie tylko, kto zapłaci za kartę graficzną tyle, co za dobry komputer?

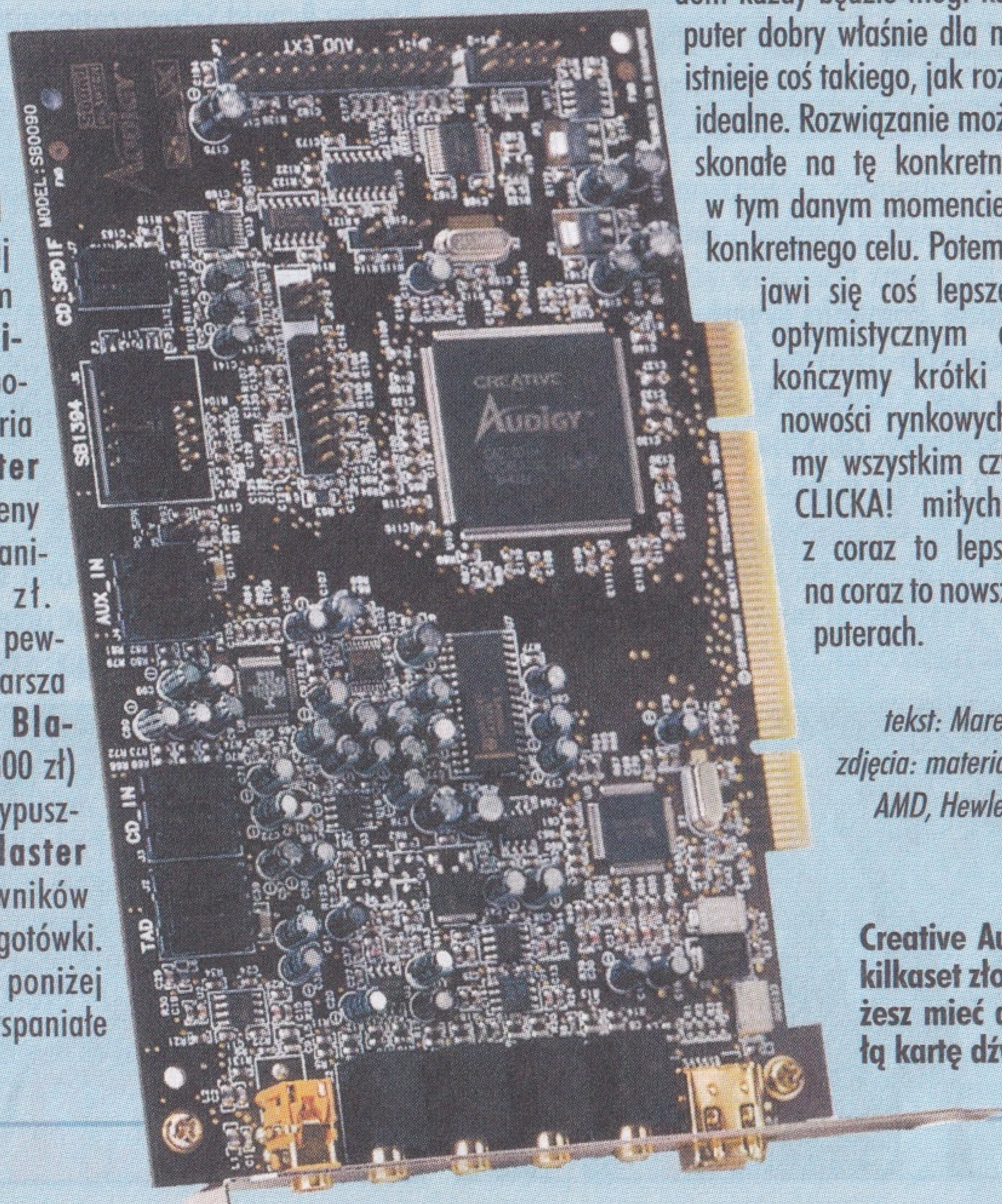
Jeśli chodzi o dźwięk, to tutaj niekwestionowanym liderem jest **Creative**. Najlepszą propozycją jest nowa seria kart **Sound Blaster Audigy**, których ceny kształtują się w granicach 400-1300 zł. Tańsza natomiast z pewnością okaże się starsza seria kart **Sound Blaster Live!** (200-800 zł) oraz „dopiero co wypuszczony" **Sound Blaster 4.1** dla użytkowników o mniejszej ilości gotówki. Kosztuje nieco poniżej 200 zł i oferuje wspaniałe możliwości.

F5 CD-ROM, DVD i nagrywarka

Gdy kupujesz **CD-ROM**, warto, aby nie był on wolniejszy niż **32x**. Górna granica nie jest istotna, gdyż przy prędkościach powyżej **40x** rzadko kiedy odczuwa się różnicę. Naszym faworytem jest **LG 32x**, dobrze sprawował się też model 52x. Kompletnie natomiast nie mogliśmy znaleźć wspólnego języka z napędami Samsunga, zarówno jeśli chodzi o CD-ROM, jak i DVD. W tym drugim przypadku doskonale pracowało się z napędami LG 16x, choć inni producenci też radzą sobie na tym polu całkiem nieźle. **Nie kupujcie napędów wolniejszych niż 16x.** W przypadku nagrywarek szybkości nie mają znaczenia. **Nie powinno się kupować nagrywarek wolniejszych niż 8x.** Standardowa płyta nagrywa się 20 minut. Jeśli to za długo, to możesz zdecydować się na coś szybszego. Doskonałe nagrwarki robi **Teac**, **Pioneer**, **Ricoh** i **LG**. Niezadowoleni natomiast byliśmy z napędu Creative'a.

Mamy nadzieję, że dzięki tym powierzchownym poradom każdy będzie mógł kupić komputer dobry właśnie dla niego. Nie istnieje coś takiego, jak rozwiązanie idealne. Rozwiązanie może być doskonałe na tę konkretną chwilę, w tym danym momencie, do tego konkretnego celu. Potem i tak pojawi się coś lepszego. Tym optymistycznym akcentem kończymy krótki przegląd nowości rynkowych i życzymy wszystkim czytelnikom CLICKA! miłych wrażeń z coraz to lepszych gier na coraz to nowszych komputerach.

tekst: Marek Lenarcik,
zdjęcia: materiały prasowe AMD, Hewlett-Packard, Creative



Creative Audigy: za kilkaset złotych możesz mieć doskonałą kartę dźwiękową

FILMY, KTÓRE WARTO ZOBACZYĆ

Mijający rok był bardzo łaskawy dla kinomanów, na ekrany wszedł „Wiedźmin", „A.I.", „Planeta Małp", „Władca pierścieni". A na co warto się wybrać do kina w 2002 roku? Nasz ułożony alfabetycznie miniporadnik powinien ci pomóc.

1409 – AFERA NA ZAMKU BARTENSTEIN

Podczas gdy cała Polska fascynuje się poważnymi obrazami pokroju QUO VADIS i PRZEDWIOŚNIE, grupka młodych i ambitnych ludzi przygotowuje szaloną komedię opowiadającą o czasach, kiedy po Polsce panoszyli się Krzyżacy. I chociażby z tego właśnie względu film zapowiada się niecodziennie. Dotychczas przecież nikt nie miał odwagi pośmiać się z polskiej historii! W rolach głównych wystąpią Jan Machulski, Jerzy Bończak, Jan Wieczorkowski oraz Szymon Majewski.



3000 MIL DO GRACELAND

Zwariowana komedia kryminalna w gwiazdorskiej obsadzie (Kevin Costner, Kurt Russell, Courtney Cox, Christian Slater). Grupa emerytowanych szulerów obrabia kasyno w Graceland, mieście, w którym mieszkał niegdyś Elvis Presley. Sęk w tym, że do napadu dochodzi podczas dorocznego Święta Elvisa. Rabusi, owszem, widziano, ale... „Wyglądali jak Elvis Presley. Wszyscy". Tak samo zresztą jak i całe miasto.



ASTERIX 2: MISJA KLEOPATRA

Aktorska wersja popularnego francuskiego komiksu spodobała się nie tylko twórcom komputerowych gier (których się ostatnio namnożyło), ale i widzom z całego świata. W efekcie Gerard Depardieu i Christian Clavier po raz drugi wcielą się w postacie sympatycznych Galów. Tym razem na ich drodze stanie piękna władczyni Egiptu, Kleopatra, mająca chrapkę na władzę nad światem. Czy dzielni wojowie ulegną sile jej zniewalającego uroku?

BLACK HAWK DOWN

Twórca przebojowego GLADIATORA, Ridley Scott, tym razem zainteresował się współczesnymi wojnami. Jego najnowszy film opowiada o grupie komandosów, która otrzymuje zadanie przejęcia dwóch adiutantów wysokiego rangą zdrajcy wojennego. Problem w tym, że po lądowaniu okazuje się, że czeka ich walka z armią doskonale wyszkolonych Somalijczyków. W rolach głównych wystąpią Josh Hartnett (znany z „Pearl Harbor"), Tom Sizemore i Orlando Bloom.

COLLATERAL DAMAGE

Biedny Arnold Schwarzenegger! Powinien pracować jako tajny agent, zawodowy morderca czy pogromca kosmitów, a ci niedobrzy ludzie każą mu być trenerem koszykówki! Na szczęście, kiedy w wybuchu samochodu-pułapki giną jego żona i dziecko, Arnie wpada w szał. Chwyta karabin, pakuje parę koszulek i wyrusza do serca kolumbijskiego piekła – na terytorium opanowane przez partyzantów. Nietrudno się domyśleć, że zemsta będzie wyjątkowo krwawa.

DRIVEN

Nowy film Sylvestra Stallone stał się w Stanach Zjednoczonych olbrzymim przebojem. Nic dziwnego – wszyscy kochają szybkie samochody,



a tych w DRIVEN nie brakuje. Bohaterami filmu są trzej młodzi kierowcy, rywalizujący o tytuł mistrza (jednego z nich gra Til Schweiger, znany z polskiego „Bandyty"). Korzystając z pomocy starych wyjadaczy, robią wszystko, byle tylko zapewnić sobie zwycięstwo. Który z nich wygra? Na pewno starzejący się Stallone, który przymierza się już do realizacji „Driven 2".

FACECI W CZERNI 2



Przebojowa komedia z Willem Smithem i Tommy Lee Jonesem doczeka się kontynuacji! Kosmici po raz kolejny zagrożą Ziemi, na szczęście para agentów do spraw specjalnych pokrzyżuje im szyki i sprawi, że niektórzy będą się śmiać do rozpuku. Autorzy filmu zapowiadają, iż efekty specjalne zaskoczą wszystkich miłośników twórczości Britney Spears, zaś charakteryzacja powali na ziemię fanów Michaela Jacksona. Cokolwiek miałoby to oznaczać... „Faceci w czerni 2" z pewnością będą wielkim przebojem.

FROM HELL



Ekranizacja komiksu, który na Zachodzie cieszył się sporą popularnością. Pewien londyński detektyw postanawia złapać na gorącym uczynku maniakalnego zabójcę nazywanego Kubą Rozpruwaczem. Rozpoczyna żmudne śledztwo, które za Chiny Ludowe nie chce posuwać się do przodu. Ktoś lub coś robi wszystko, byle tylko detektyw nie odkrył przerażającej prawdy. Na ekranie pojawi się sam Johnny Depp, zaś muzykę do filmu zgodzili się napisać kontrowersyjny Marylin Manson i zawodowy dyrygent, Trevor Jones.

HAKER

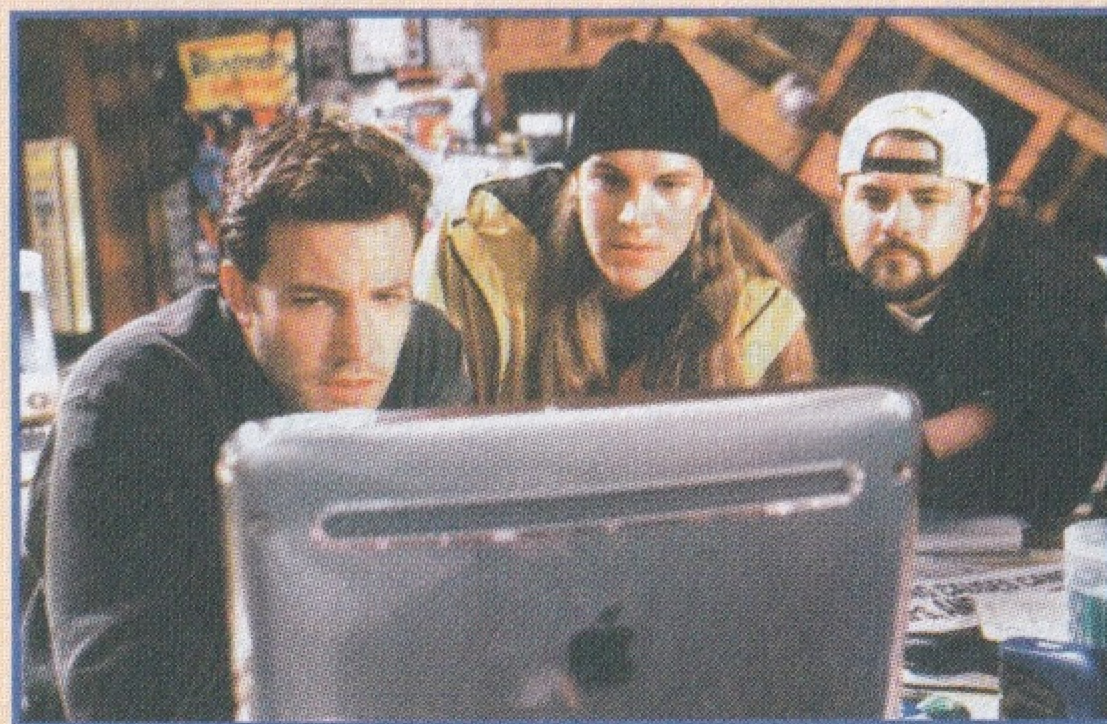
Janusz Zaorski uchodzi za jednego z najzdolniejszych polskich reżyserów. Nic dziwnego – autor „Piłkarskiego pokera" i „Szczęśliwego Nowego Jorku" ma już na swoim koncie kilka znakomitych komedii. Śmieszyć ma również „Haker". To opowieść o warszawskich miłośnikach kina i komputerów; zakompleksionym geniuszu Makfly i jego wyluzowanym kumplu Turbo, planującym poderwać niejaką Laurę. Główne role zagrają młodzi aktorzy, Bartosz Obuchowicz i Piotr Miazga, jednak na ekranie pojawią się również Bogusław Linda i Marek Kondrat. Premiera wiosną.

HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Kiedy Mugole pokochały książkę J.K. Rowling miłością szczerą i wierną, a nade wszystko opłacalną finansowo, najwięksi hollywoodzcy producenci nie zastanawiali się długo. W przeciągu kilku miesięcy zakupili prawa do ekranizacji trzech pierwszych części powieści, po czym przystąpili do kręcenia zdjęć. W efekcie zimą tego roku wszyscy miłośnicy nieśmiałego czarodzieja zobaczą Hogwart na własne oczy i staną się świadkami pierwszych magicznych sztuczek w wykonaniu Harry'ego.

JAY I CICHY BOB KONTRATAKUJĄ

Zwariowana amerykańska komedia z dwoma szaleńcami – Jayem i Cichym Bobem – w rolach głównych. Niektórzy widzowie znają ich z takich filmów jak Sprzedawcy czy „W pogoni za Amy", gdzie pojawiając się na ekranie, wzbudzali gromki śmiech zgromadzonej w kinie widowni. Tym razem dostał im się cały film! Co ciekawe, na-



tknął się już na ostre nożyce cenzury, która nie pozwoliła wyświetlać go na Bahamach. Fanów „Gwiezdnych Wojen" ucieszy też duża rola Carrie Fischer, grającej nieco zwariowaną mniszkę.

FILMY, KTÓRE WARTO ZOBACZYĆ

I SPY



Współczesna wersja serialu komediowego, dzięki któremu w latach 60. sławę zyskał sam Bill Cosby. Tym razem główny bohater, z zawodu agent rządowy (Owen Wilson), musi odnaleźć zaginiony samolot. W akcji pomaga mu doświadczony sportowiec (Eddie Murphy), którego nieokrzesany charakter sprawia wiele kłopotów, ale i przynosi sporo korzyści. Krążące po Hollywood plotki głoszą, iż film „I Spy" powstanie, jeśli tylko Murphy nie zdecyduje się w tym samym czasie nakręcić „Gliniarza z Beverly Hills 4".

K-PAX



Wydaje się, że Prot (Kevin Spacey) jest zwykłym pacjentem szpitala dla wariatów. Ot, człowiekiem, któremu we łbie się coś poprzestawiało i teraz myśli, że jest kosmitą. O dziwo jednak dość wiarygodne opowieści Prota o jego rodzinnej planecie i o rychłym powrocie na nią wzbudzają u pozostałych chorych nadzieje na lepsze życie w odległym miejscu galaktyki. Lekarze nie wiedzą zaś, co o tym wszystkim sądzić... Zdaniem niektórych dziennikarzy „K-PAX" może być poważnym kandydatem do nagrody Oscara.

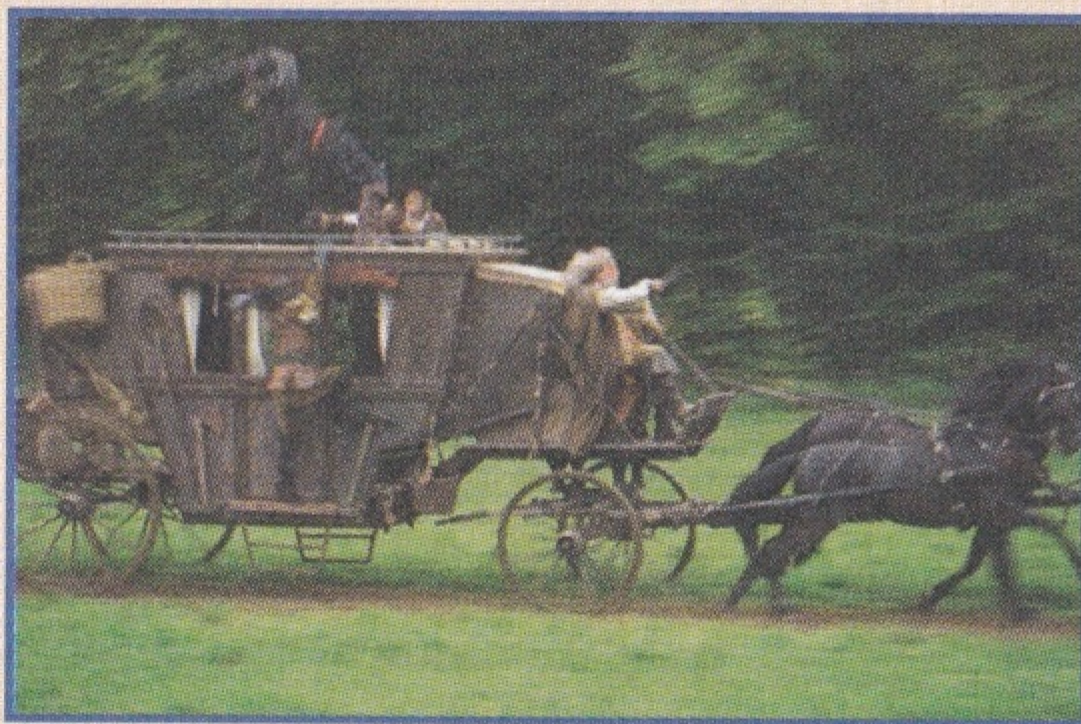
MAJESTIC

Kolejna poważna rola Jima Carrey'a. Tym razem wciela się on w hollywoodzkiego reżysera, który w wyniku wypadku samochodowego traci pamięć. Trafia do niewielkiego miasteczka na prowincji, gdzie miejscowy operator kinowych



projektorów uznaje go za swego syna, rzekomo zaginionego podczas wojny. Twórcy „Majestic" twierdzą, iż film przyniesie Carrey'owi Oscara, a zarazem udowodni wszystkim niedowiarkom, że na rolach komediowych możliwości tego utalentowanego aktora się nie kończą. A może on umie też lewitować?

MUSZKIETER



Film płaszcza i szpady, a jednocześnie kolejna ekranizacja znakomitej powieści Aleksandra Dumasa ojca, zatytułowanej „Trzej muszkieterowie". Jej sercem są perypetie dzielnego d'Artagnana, który wraz ze swoimi towarzyszami: Atosem, Portosem i Aramisem, udaremnia spisek przygotowany przez kardynała Richelieu, zagrażający dobremu imieniu królowej Anny Austriaczki (Catherine Deneuve). Reżyser filmu zapowiada całą masę przepięknych plenerów, setki widowiskowych pojedynków na szpady i pościgi konne, jakich do tej pory kino nie widziało.

OCEAN'S ELEVEN

Gwiazdorska obsada jest największą zaletą nowego kryminału wytwórni Warner Bros. Główny bohater filmu, zawodowy złodziej nazwiskiem Ocean (w tej roli George Clooney), właśnie wyszedł z więzienia. W ciągu kilku godzin ściąga do miasta swych przyjaciół (m.in. Brad Pitt, Matt Damon, Don Cheadle) i wraz z nimi przygotowuje brawurowy napad na trzy kasyna jednocześnie. Stawką jest ponad 150 mln dolarów! Tyle, że ich właściciel (Andy Garcia), romansujący obecnie z byłą żoną Oceana (Julia Roberts), wcale nie zamierza się ich pozbyć.

PLUTO NASH

Popularny amerykański komik Eddie Murphy wciela się w rolę barmana prowadzącego dobrze prosperujący, księżycowy lokal. Niestety, mafia wyciąga rękę po jego dobytek. Dalszy ciąg jest do

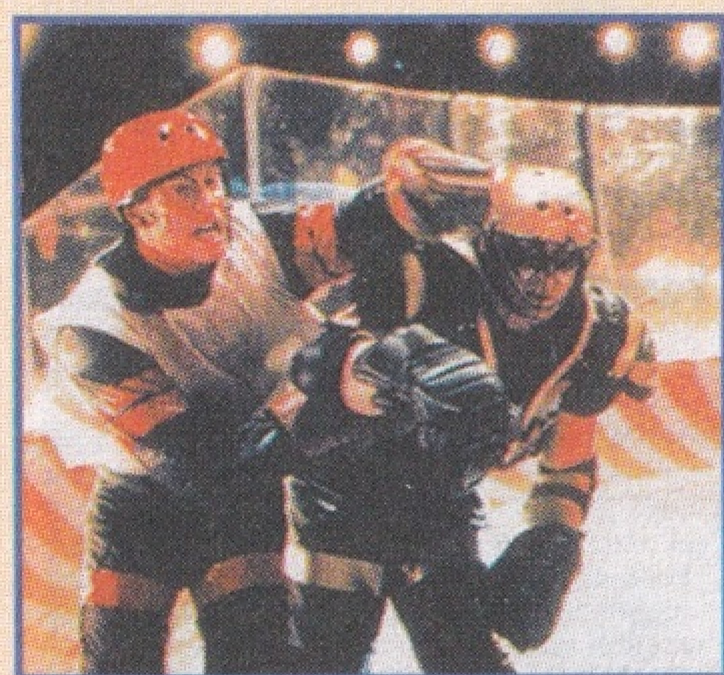
zdjęcia: Warner Bros., Columbia, Universal, ©1992 by Henryk Jerzy Chmielewski, ©1992 Prószyński i S-ka

przewidzenia. Facet postanawia uciekać, a dopiero później zastanowić się, co w tej sytuacji począć. Tyle, że nie ulatnia się sam. Towarzyszą mu robot-ochroniarz i piękna, amerykańska dziewczyna (Halle Berry). Dwie kule u nogi to chyba trochę za dużo jak na exgliniarza z Beverly Hills.

POTWORY I SPÓŁKA

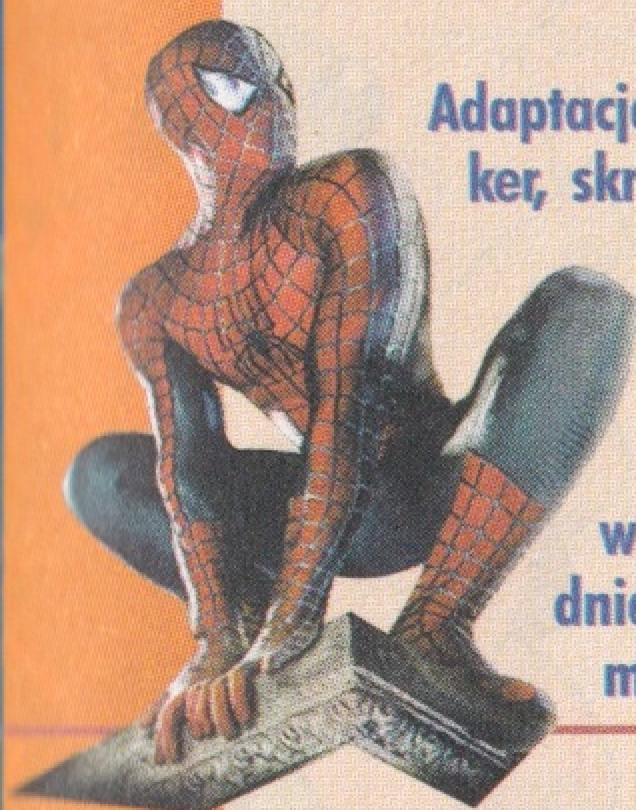
Filmy realizowane przy pomocy komputera powoli stają się codziennością. Sukces „Shreka" sprawił zaś, że autorzy „Toy Story" postanowili po raz wtóry zagłębić się w świat animacji. Przygotowują opowieść o krainie zamieszkanej przez potwory, które lubują się w straszeniu dzieci, a jednocześnie są święcie przekonane, że ludzie są toksyczni, a kontakt z nimi zabija. Nic więc dziwnego, że straszydła wpadają w panikę, gdy dowiadują się, że mała Boo wkroczyła do ich przytulnego świata.

ROLLERBALL



Noszący ten tytuł film bił rekordy popularności w późnych latach 70. Wytwórnia Warner Bros. doszła niedawno do wniosku, że warto by przypomnieć go młodszej publiczności. Przygotowaniem nowej wersji zajął się ceniony reżyser kina akcji, John McTiernan (autor „Predatora" i „Szklanej pułapki"). Jego „Rollerball" to krwawe show przyszłości, łączące w sobie cechy hokeja na trawie, jazdy na wrotkach i walk gladiatorów. Jedna z gwiazd postanawia się zbuntować przeciwko drakońskim korporacjom rządzącym wszystkim, co wiąże się z tym sportem...

SPIDER-MAN



Adaptacja kultowego komiksu. Peter Parker, skromny, wręcz przeciętny 15-latek, zostaje ukąszony przez zmutowanego pająka. Pod wpływem radioaktywnego jadu zamienia się w superbohatera i rozpoczyna walkę z przestępcami. Pewnego dnia jego ukochany wuj zostaje zamordowany przez włamywaczy. Peter poprzysięga zemstę. „Spider-Man" to jeden z pewnych kandydatów do miana przeboju lata 2002. Przemawiają za nim widowiskowe efekty specjalne (które można już podziwiać w krótkich trailerach zapowiadających film), świetni aktorzy, no i magia komiksu.

STAR WARS: ATTACK OF THE CLONES



„George Lucas tym razem przesadził" – mówią zniesmaczeni tytułem miłośnicy serii. Tymczasem przecieki z planu nowej części „Gwiezdnych wojen" sugerują, iż będzie to obraz daleko bardziej poważny niż komediowe „Mroczne widmo". Jego akcja toczyć się ma w kilkanaście lat później, kiedy to nastoletni już Anakin Skywalker na serio zainteresuje się mocą Jedi, zaś jej ciemna strona stanie się na tyle kusząca, że... o nie, czarnej maski Lorda Vadera z pewnością nie zobaczysz na ekranie! Za to po raz pierwszy w historii Mistrz Yoda dobędzie swojego miecza świetlnego.

TYTUS, ROMEK I A'TOMEK W KRAINIE ZŁODZIEI MARZEŃ



Animowana wersja najpopularniejszego polskiego komiksu. Na planecie Transformacja panuje okrutny książę Saligia. Człowiek ten zbił swój majątek na zamienianiu ludzkich marzeń na reklamy. Tym razem padło na małpę. Tytus zostaje porwany, zaś Romek i A'tomek robią wszystko, byle tylko nie dopuścić do tragedii. Film przeznaczony jest dla młodszych widzów, jednak powinien spodobać się także i tym starszym. Głosów głównym bohaterom użyczą zaś Marek Kondrat, Wojciech Malajkat i Piotr Gąsowski.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski,

W SKRÓCIE:

HULK: Adaptacja komiksu opowiadającego o przygodach zielonego Hulka, poważny konkurent do zdetronizowania przebojowego „Spider-Mana". Reżyseruje Ang Lee, twórca „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka".

MINIORITY REPORT: Steven Spielberg przenosi na duży ekran powieść mistrza science-fiction, Philipa K. Dicka. W świecie, w którym toczy się jej akcja, morderców aresztuje się zanim popełnią zbrodnię.

QUEEN OF THE DAMNED: Kontynuacja „Wywiadu z wampirem". Wampir Lestat zostaje gwiazdą rocka, a jego piosenki budzą do życia królową wampirów (w tej roli zmarła niedawno gwiazda muzyki pop, Aaliyah).

SCOOBY DOO: Aktorska wersja serialu animowanego, opowiadająca o grupce dzielnych pogromców duchów i ich strachliwym psie.

SCORPION KING: Król Skorpionów z filmu „Mumia powraca" tak bardzo spodobał się amerykańskiej publiczności, że pojawi się w oddzielnym filmie. To się nazywa kariera!

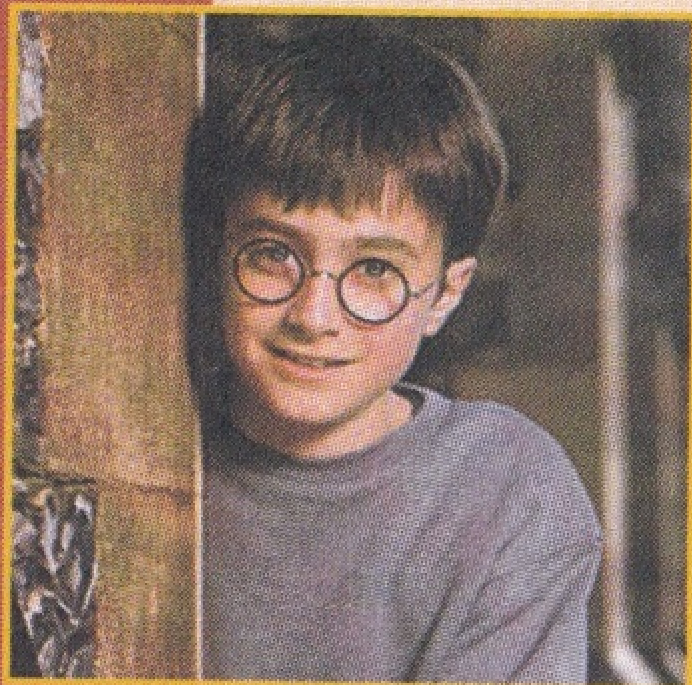
THE GANGS OF NEW YORK: Leonardo DiCaprio wraca do wielkiego kina jako Amsterdam, chłopak mszczący śmierć swego ojca w scenerii Nowego Jorku XIX wieku. Reżyserem filmu jest Martin Scorsese, twórca wielu nagradzanych Oscarami, ambitnych obrazów.

TIME MACHINE: Pamiętasz grę „Wehikuł czasu" zrobioną na podstawie powieści George H. Wellsa? Tym razem powstanie film. Główny bohater przeniesie się do roku 800000 i tam podejmie walkę z przeciwnościami losu.

TRUE LIES 2: Arnold Schwarzenegger powróci do roli Harrego Taskera, niepoprawnego agenta specjalnego, który ukrywa przed żoną swoją podwójną tożsamość. W filmie pojawi się też Jamie Lee Curtis i Tom Arnold.

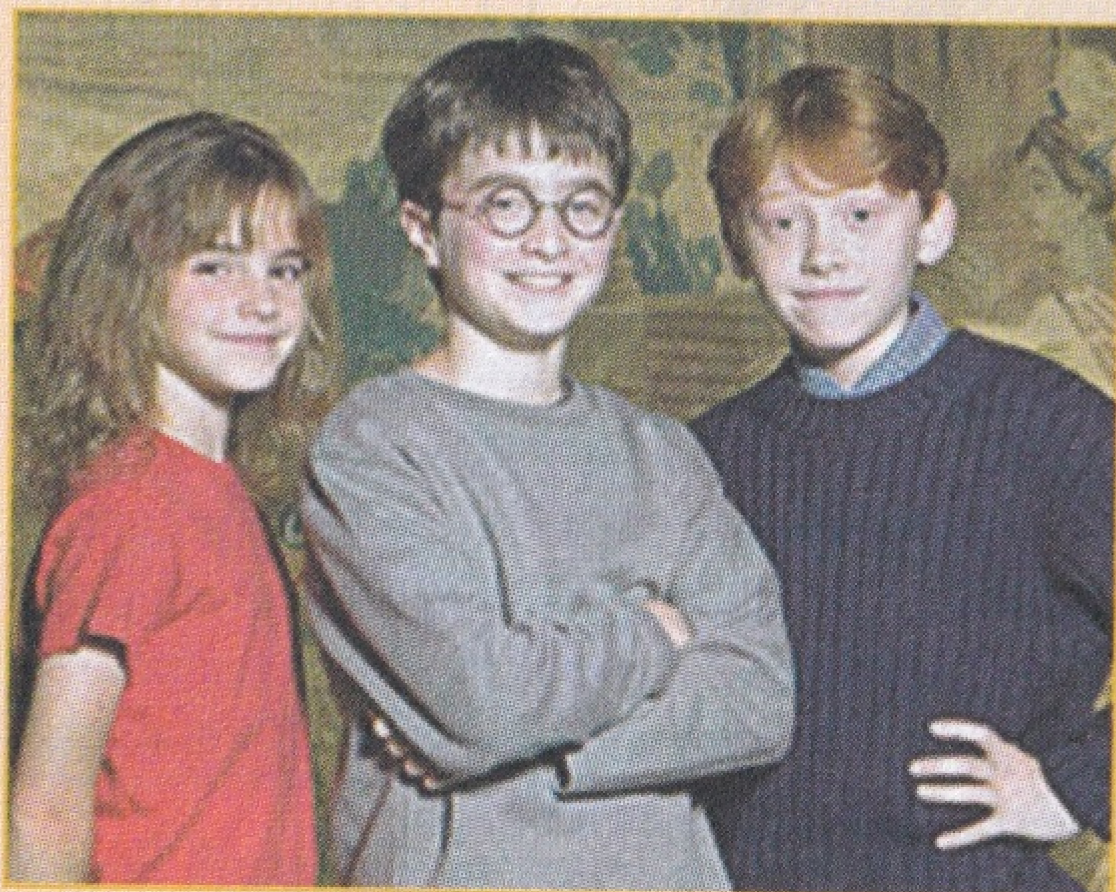
X-MEN 2: Mutanci profesora X wracają do akcji. Wśród nich nowe twarze: Gambit, Bestia i Nightcrawler. Miłośnicy popularnego komiksu mogą już dziś zacząć zacierać ręce.

HARRY POTTER I PIKACHU



Potteromania? Ee tam, to dopiero początek! Prawdziwe szaleństwo nadciąga z premierą filmu. Harry na prezydenta!

Wirus Potteromanii, obecny w każdej kolejnej książce o przygodach młodego czarodzieja, zaraża coraz więcej osób. Jednak autorka serii do tej pory nie zgadzała się na produkcję różnych gadżetów ze swoim ukochanym bohaterem. Nie było więc Harry'ego na kubeczkach, śmietnikach, pudełkach śniadaniowych i tym podobnych, atrakcyjnych rzeczach. Teraz ta sytuacja może ulec zmianie. A to wszystko dzięki premierze pierwszego filmu z Harrym P. („Harry Potter i Kamień Filozoficzny"). A oto, co słychać u Harry'ego:





❀ Przed premierą filmu (na Zachodzie już 16 listopada, u nas... dopiero 18 stycznia 2002) pokazano go grupie 400 wybrańców, którzy mieli ocenić, czy coś należy w nim jeszcze zmienić. Owszem, widzowie nie byli całkowicie zadowoleni i zażądali... przedłużenia czasu projekcji (film trwa jedynie 2 godziny i 23 minuty).



❀ Na przygotowanie tego niewątpliwie wielkiego kasowego przeboju wydano 125 milionów dolarów. To jednak dopiero początek serii: dwa dni po premierze „Harry'ego Pottera i Kamienia Filozoficznego" rozpoczną się prace nad drugą częścią („Harry Potter i Komnata Tajemnic"), która ma mieć premierę w 2003 roku. Trwają również prace nad scenariuszem do trzeciej części.





❀ Harry i Pokemony? Okazuje się, że mogą mieć ze sobą coś wspólnego. W USA w niektórych kinach przed najnowszym filmem o Pokemonach pokazywano filmik reklamowy z nadchodzącego przeboju z Harry'm. Zainteresowanie było ogromne i szybko trzeba było wywiesić kartkę: „Osobom, które wyjdą z kina po reklamach, nie zwracamy pieniędzy".



❀ Odtwórca głównej roli, Daniel Radcliffe, wykonuje w filmie sporo iście kaskaderskich sztuczek. Najbardziej spodobało mu się, kiedy wisiał na wysokości 6 metrów nad ziemią, trzymając się jedną ręką swojej wiernej miotły wyścigowej.



❀ W USA tytuł pierwszej książki o Harry'm to „Harry Potter i Kamień Czarodzieja" (a nie „Harry Potter i Kamień Filozoficzny"), tak też więc nazwano pierwszą część filmu. To jednak nie wszystko: wszystkie sceny, w których pojawia się nazwa tego kamienia, nakręcono dwa razy.



❀ W rolę pana Ollivandera, który sprzedał Harry'emu jego pierwszą różdżkę, wcielił się angielski aktor, John Hurt. Twierdzi on, że zmusili go do tego jego dwaj synowie, wielcy miłośnicy Pottera. Gorzej, że zażyczyli sobie, żeby tatuś nie tylko zachowywał się tak, jak pan Ollivander, ale też wyglądał dokładnie jak on. A w książce, niestety, wiele razy podkreślano, że miał ta-



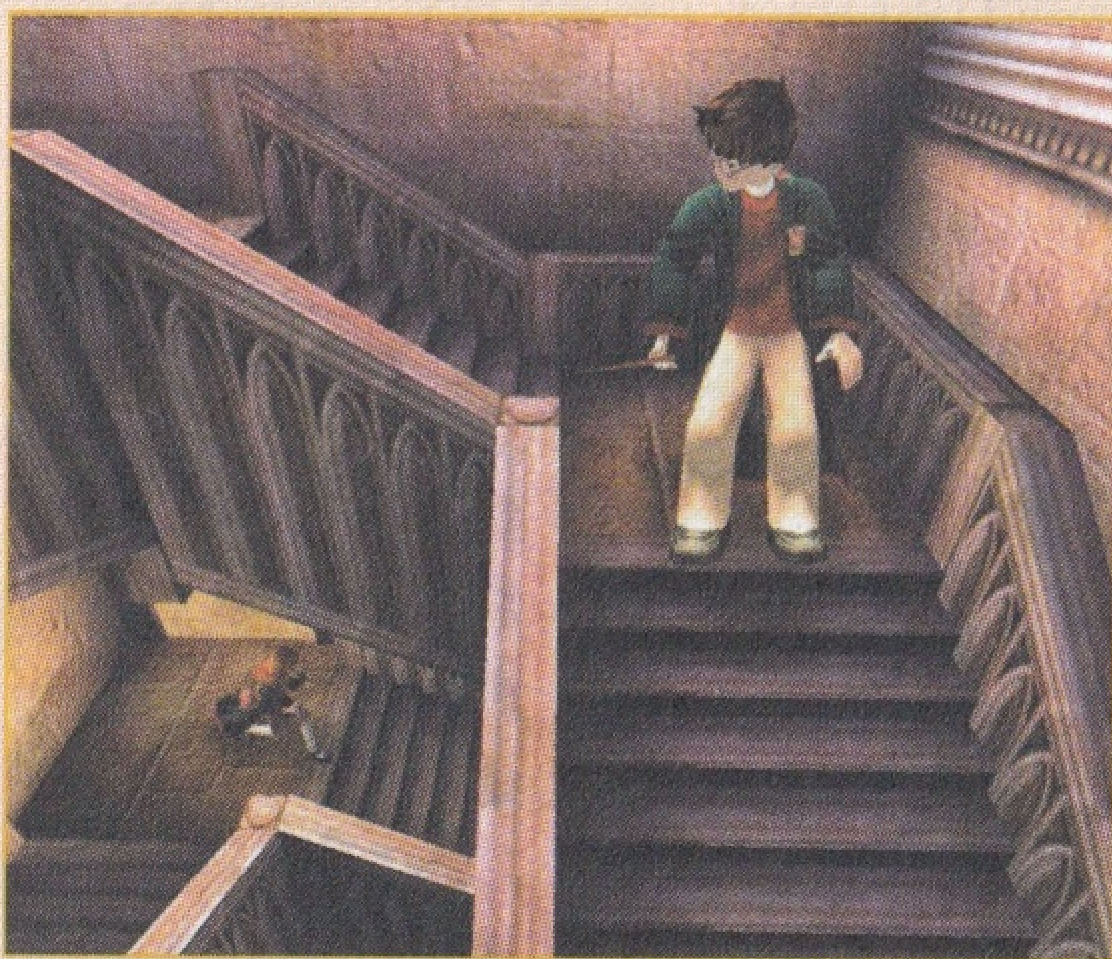
jemnicze srebrzyste oczy... Napiętą sytuację rodzinną uratowało w końcu użycie soczewek kontaktowych.



❀ Jednym z pierwszych aktorów, którzy dostali się do obsady filmu była... sowa Ook, która zagra białą sowę Harry'ego, Hedwigę. A teraz parę informacji o gwieździe. Ook ma 16 lat, pochodzi z Anglii i jest rodzaju męskiego, co trochę nie pasuje do fabuły filmu...



❀ Na razie nie wiadomo, czy w drugiej części serii zagra angielski aktor Hugh Grant (znany m.in. z „Cztery Wesela i Pogrzeb" czy „Dziennik Bridget Jones"). Miał on wcielić się w zarozumiałego nauczyciela Gilderoya Lockharta, który na drugim roku w Hogwart uczy Harry'ego obrony przed czarną magią. Pojawił się jednak nowy kandydat, Alan Cumming, który znany jest między innymi z roli niesympatycznego naukowca Borisa (tak, tego, który zdradził Izabellę Scorupco) w filmie z Bondem: „GoldenEye". Jednak na razie reżyser filmu nie chce zdradzić, kto NAPRAWDĘ zostanie Lockhartem i twierdzi, że nigdy nie rozmawiał z Grantem na temat przyjęcia tej roli.

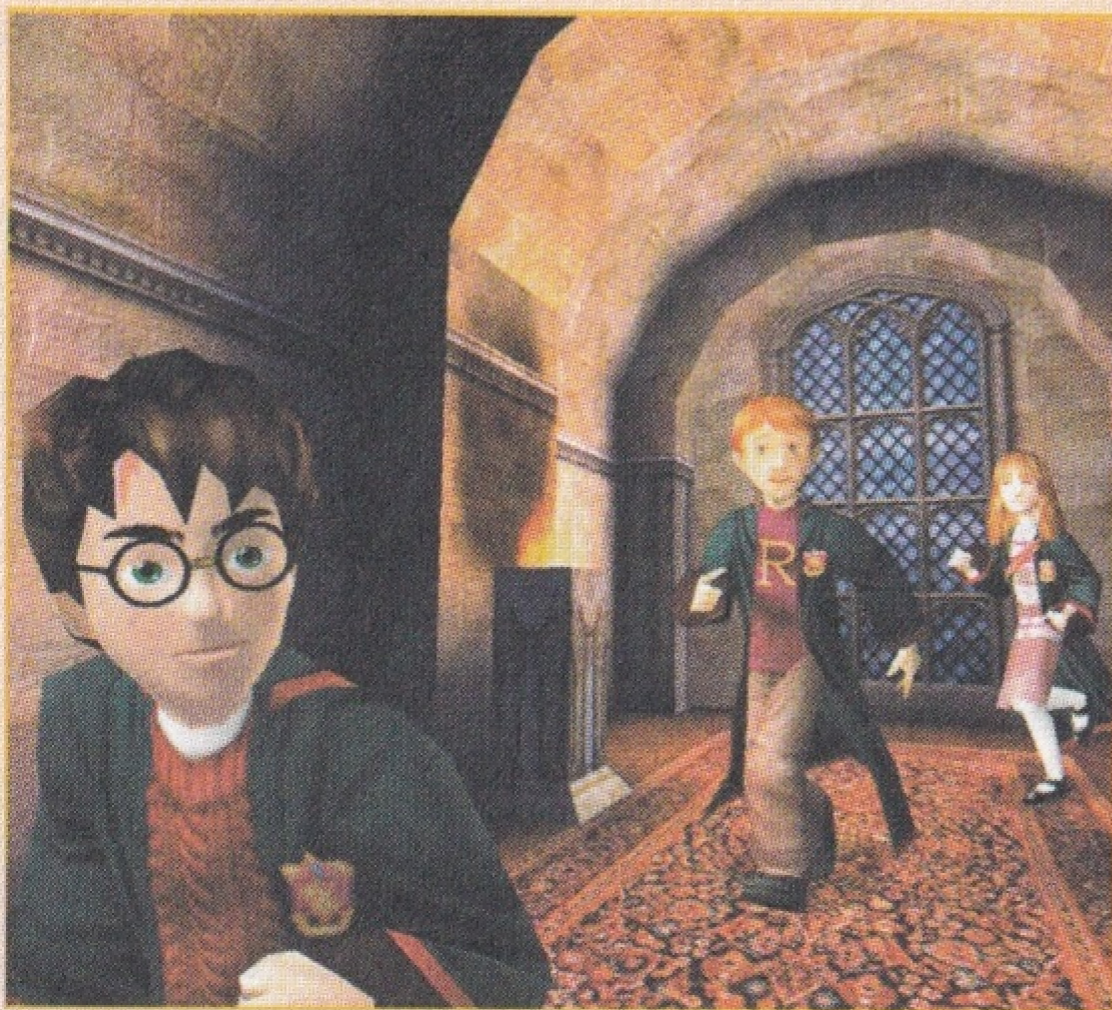




❀ Twórcą muzyki do filmu jest John Williams, któremu zawdzięczasz ścieżkę dźwiękową do takich przebojów jak „E.T" czy „Gwiezdne Wojny". Williams przyznał się do tego, że nawet przeczytał książkę, by stała się dla niego inspiracją.



❀ Do sukcesu filmu zamierzają podłączyć się także inne firmy. Coca-Cola przeznaczyła 150 milionów dolarów na kampanię reklamową

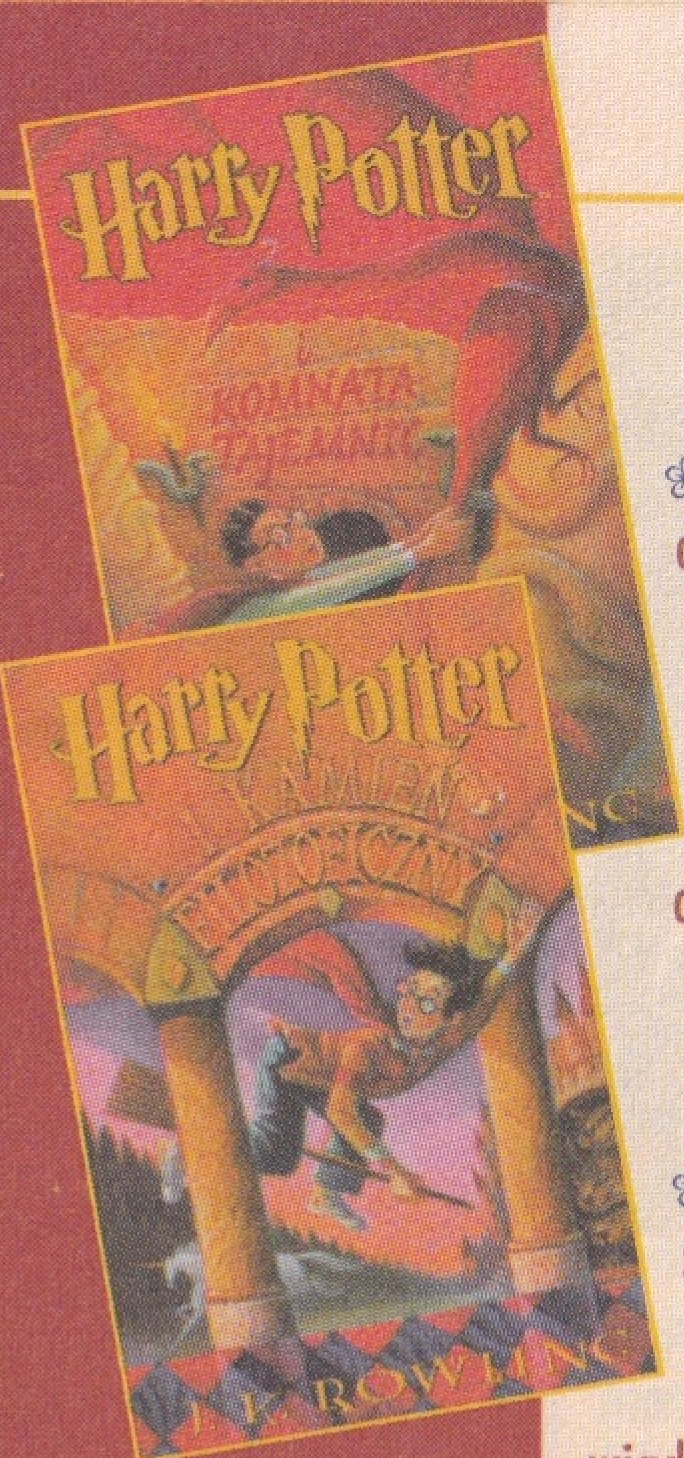


i marketingową, związaną z Harrym. Najprawdopodobniej nie obłowią się jednak firmy związane z restauracjami szybkiej obsługi. Autorka książek wyraźnie bowiem zaznaczyła, że nie życzy sobie wiązania wizerunku jej ukochanej postaci z hamburgerami, cheeseburgerami i frytkami.



❀ Chociaż sławny Steven Spielberg nie chciał zostać reżyserem najnowszego filmu z przygodami Harry'ego (twierdził, że to dla niego zbyt małe wyzwanie), to podobno rozważa, czy jego pracy nie jest godna część trzecia. A może tak dobrze wpłynęła na niego klapa jego nowego filmu „A.I."? Podobno też Spielberg obraził się, że w głównej roli nie chciano zatrudnić jego ulubieńca Haleya Joela Osmenta (gwiazda m.in. „Szóstego Zmysłu"). Autorka książki uparła się jednak, żeby w filmie wystąpili głównie angielscy aktorzy. Przypomnijmy tylko, że dwa pierwsze filmy nakręci Chris Columbus, reżyser m.in. „Kevin. Sam w Domu". Co ciekawe, twierdzi on, że zamierza zostać reżyserem wszystkich części serii o Harry'm Potterze.







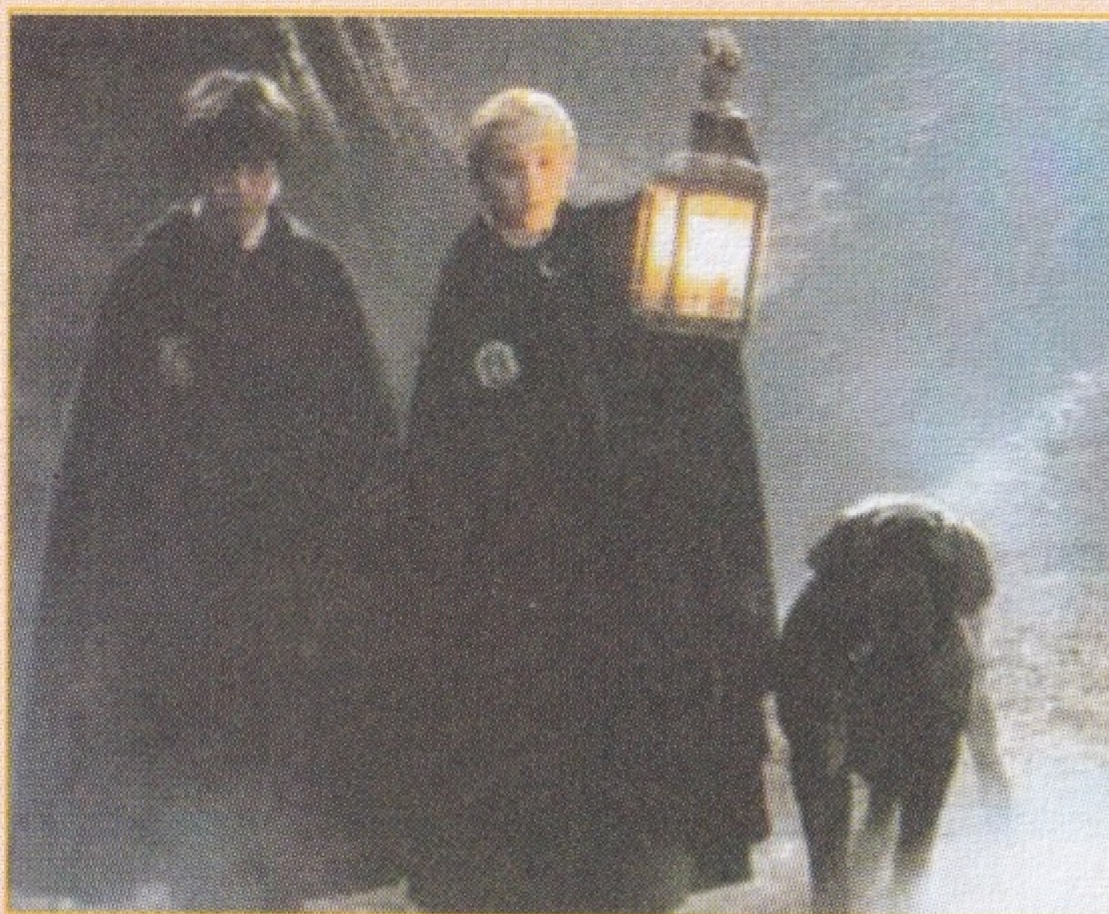
❀ Wiadomo już natomiast, że efekty specjalne do drugiego filmu przygotuje firma drugiego giganta kina, twórcy „Gwiezdnych Wojen", George Lucasa (Lucas's Industrial Light and Magic). Do wyścigu nie mogło stanąć SONY, które jest zbyt zajęte pracami nad „Spider Manem" i drugą częścią przygód „Stuarta Malutkiego".



❀ Autorka książki, J.K. Rowling, od czasu do czasu zdradza jakieś szczegóły na temat Harry'ego. Dzięki internetowym pogawędkom wyszło na przykład na jaw, w jaki sposób w Hogwarcie dowiadują się o tym, że gdzieś na świecie urodziło się dziecko, które ma zostać czarodziejem. Otóż w szkole magii znajduje się magiczne pióro, które zapisuje imię takiego wybrańca w wielkiej księdze. Notatki są sprawdzane co roku i dzięki nim zostają wysłane listy zapraszające do Hogwart.

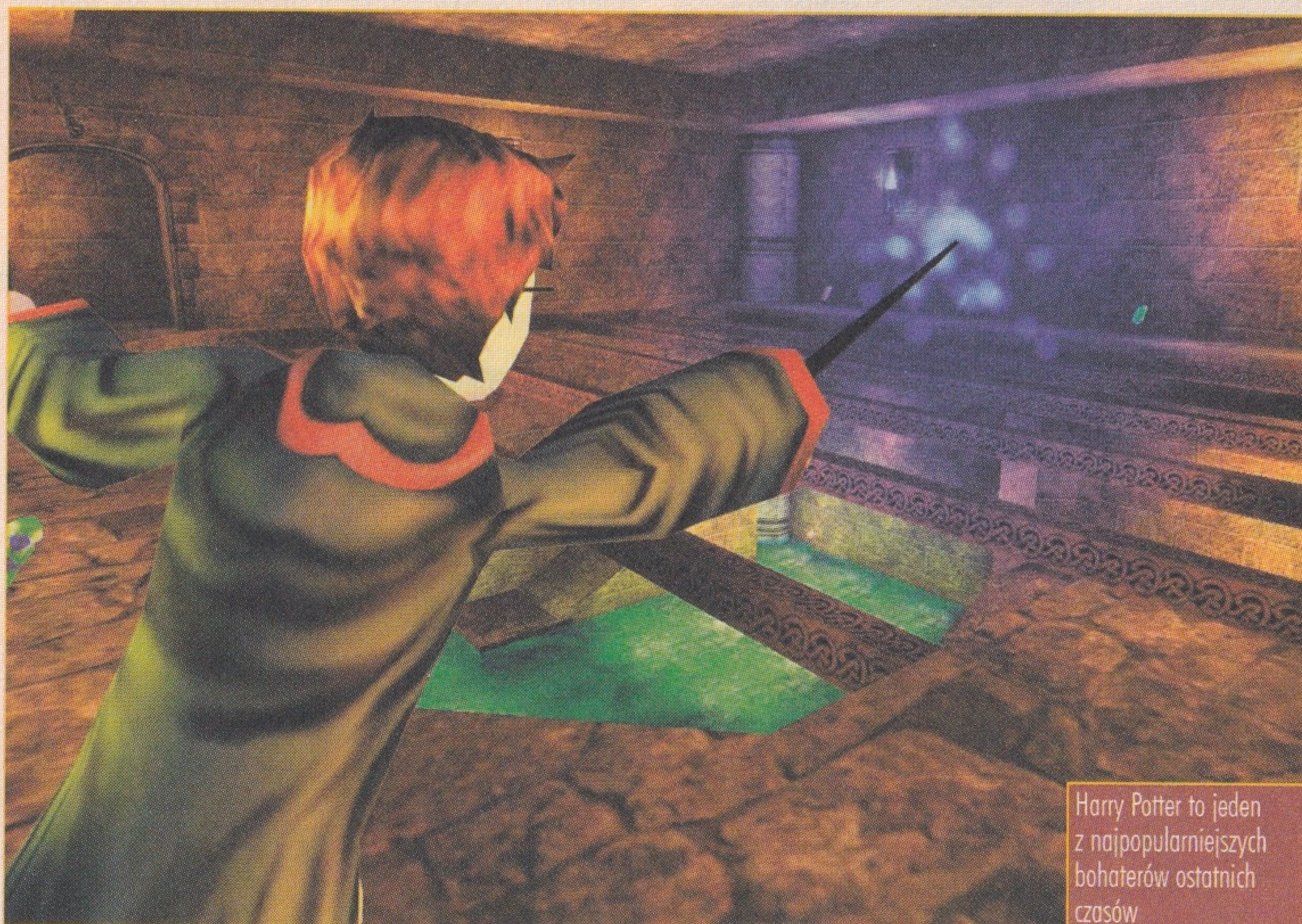


❀ Piąty tom cyklu o przygodach młodego czarodzieja zostanie wydany dopiero pod koniec 2002 roku (albo nawet w 2003 roku) i będzie nosił nazwę „Harry Potter and the Order of the Phoenix".





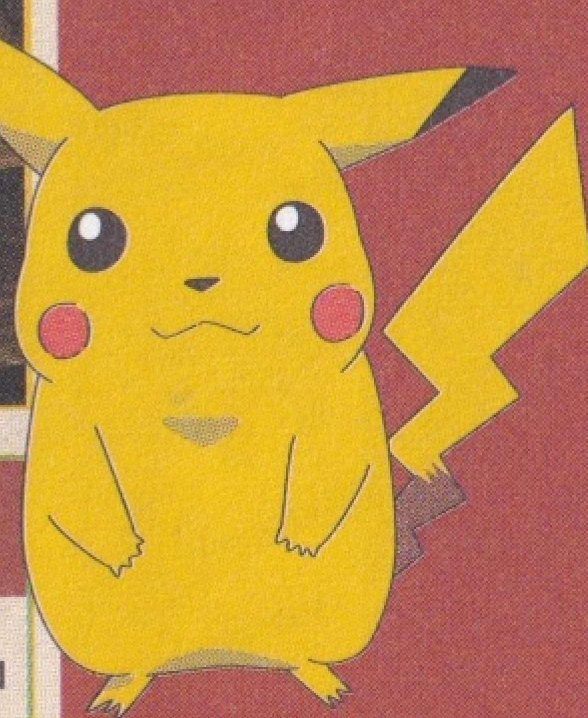
❀ Na razie niewiele wiadomo o fabule piątej części przygód Harry'ego. Wierni fani wypytują jednak autorkę na ten temat przy każdej możliwej okazji. A oto parę plotek o książce, która ma być krótsza niż poprzedni tom. Dowiesz się, dlaczego Voldemort zabił rodziców Harry'ego, znowu pojawi się Lupin, a Hermiona zostanie prefektem. Zostanie także wyjaśnione, dlaczego Harry musi spędzać każde wakacje z Dursleyami, a trójka przyjaciół wybierze się w odwiedziny do Viktora Kruma. W tym (lub w następnych tomach) dowiesz się także więcej o pani Arabelli Figg oraz poznasz odpowiedź na pytanie, dlaczego niektórzy czarodzieje zostają duchami, a inni nie. Zadowoleni powinni być także zwolennicy kobiet na



Harry Potter to jeden z najpopularniejszych bohaterów ostatnich czasów

ważnych stanowiskach: w przyszłości nową nauczycielką obrony przed czarną magią zostanie kobieta! Podobno przeczytasz także więcej o dziadkach Harry'ego oraz wreszcie wyjaśni się tajemnica jego bogactwa. Ciekawe, które z tych wiadomości są prawdziwe... Niestety, aby się o tym dowiedzieć, musisz najpierw cierpliwie poczekać na ukazanie się książki w druku, a potem ją przeczytać. Ale z tym ostatnim chyba nie będziesz miał problemu.





HARRY KONTRA PIKACHU

HARRY

1. Imię: Harry
2. Gatunek: Człowiek
3. Zawód: uczeń w Szkole Magii i Czarodziejstwa, Hogwart
4. Krótki opis: Mały, chudy i potargany
5. Miejsce zamieszkania: W wakacje dom pod numerem czwartym przy Privet Drive (awans z komórki pod schodami do komórki nad schodami), pozostałe dni Szkoła Magii i Czarodziejstwa, Hogwart
6. Największy wróg: Voldemort
7. Najlepsi przyjaciele: Ron i Hermiona
8. Rodzina: „przemiła" rodzinka Dursley'ów
9. Błyskawice i elektryczność: Na czole Harry'ego znajduje się blizna w kształcie błyskawicy, pamiątka po spotkaniu z Voldemortem
10. Przebieg kariery: Cztery książki, jeden film, kalendarze, notatniki i karty do gry

PIKACHU

1. Imię: Pikachu
2. Gatunek: Pokemon
3. Zawód: Główna „siła armatnia" w drużynie chłopca Asha
4. Krótki opis: Mały, tłusty i żółty
5. Miejsce zamieszkania: Konsole firmy Nintendo oraz Trochę-Tu-Trochę-Tam
6. Największy wróg: Pikachu
7. Najlepsi przyjaciele: Ash, Ash i jeszcze raz Ash
8. Rodzina: 251 innych Pokemonów
9. Błyskawice i elektryczność: Niejeden naiwny przekonał się, że wyglądający jak śliczna maskotka Pikachu może nieźle porazić prądem
10. Przebieg kariery: Kilkanaście gier, kilkanaście książek, komiksy, pisemka, trzy filmy, karty do gry, lizaki, śliniaki, mazaki, kubraki, słowem gdzie człowiek nie spojrzy, tam Pikachu!

NASZA OCENA

1. Harry to tak oryginalnie, jak Henio, dlatego w tym wypadku wygrywa Pikachu.
2. Remis. Oba gatunki mają zarówno swoich zwolenników, jak i przeciwników. I oba mają przedstawicieli, o których lepiej nie wspominać w dobrym towarzystwie.
3. Też remis. Obie prace są równie niebezpieczne. Na Harry'ego czyha Sam-Wiesz-Kto, a biedny Pikachu musi uważać na pupili innych trenerów Pokemonów oraz na oryginalne pomysły swojego pana.
4. Punkt dla Harry'ego. Pikachu na dietę!
5. Wygrywa Pikachu. Wprawdzie Hogwart to świetne miejsce, ale chyba nikt nie chciałby chociaż przez chwilę mieszkać z Dursleyami (a przede wszystkim z ich świnkowatym synkiem). Już lepsze jest koczownicze życie Pokemonów.
6. Porażenie prądem przez Pokemona nie należy do najmilszych. Dlatego wygrywa Har... aj, oj, uj... tak, tak, oczywiście nastąpiła pomyłka! Wygrywa Pikachu!
7. Jeżeli chodzi o krewnych i znajomych Królika, to wygrywa Harry. Ciekawe, dlaczego Pikachu nie ma zbyt wielu przyjaciół. A przecież jest porażająco sympatyczny! [eee tam, już bardziej sympatyczne są prątki wąglika :) – Frogger]
8. Bezapelacyjnie wygrywa Pikachu. Wiadomo, że w kupie siła.
9. Tutaj na pewno prowadzi Pikachu. I RADZIMY ci nie mieć innego zdania...
10. A jak myślisz?

WYNIK:
Harry: 4
Pikachu: 8

No cóż. Na razie wszystko wydaje się jasne. Ale uwaga! Nadchodzi film z Harrym w roli głównej. Pikachu chyba będzie musiał spakować manatki...

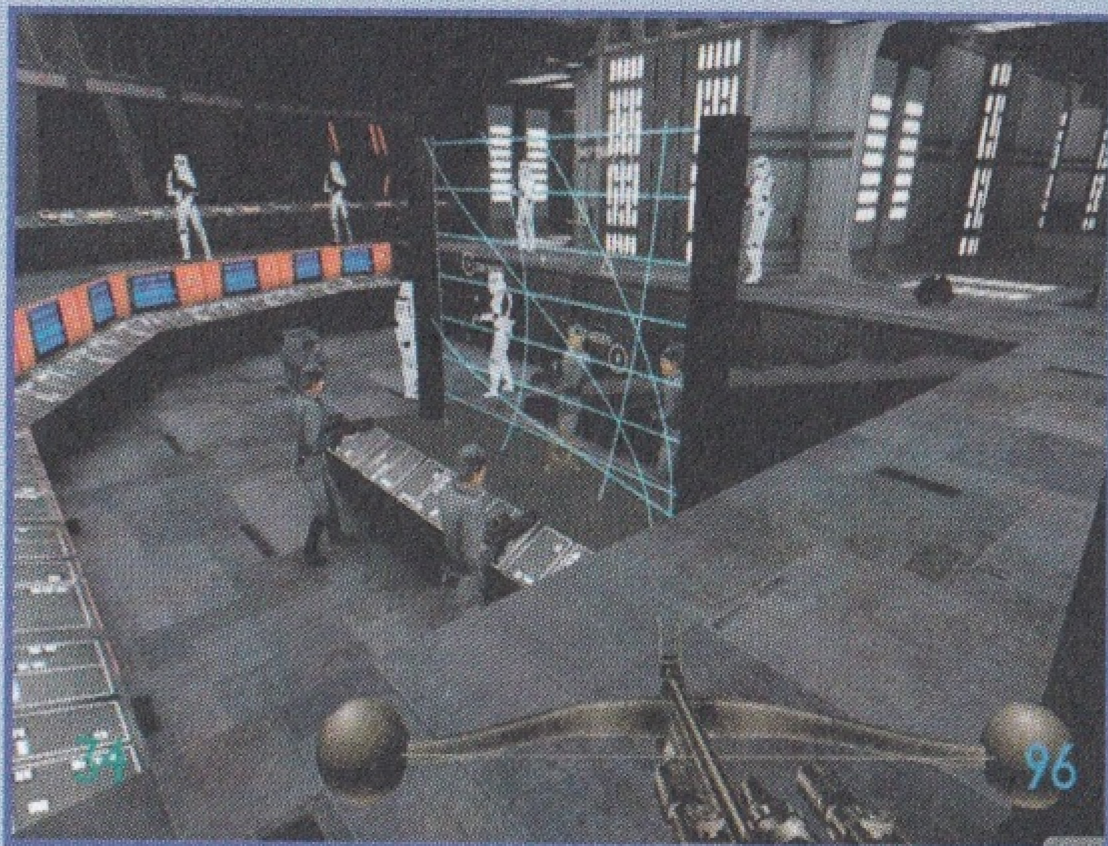


tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina
zdjęcia: Warner Bros, Electronic Arts, Nintendo

NOWE GWIEZDNE WOJNY

Wszystko wskazuje na to, że nadchodzące lata będą dla serii „Gwiezdnych Wojen" bardzo owocne w przeboje na PC. I nie chodzi tutaj wcale o zgniłe jabłuszka...

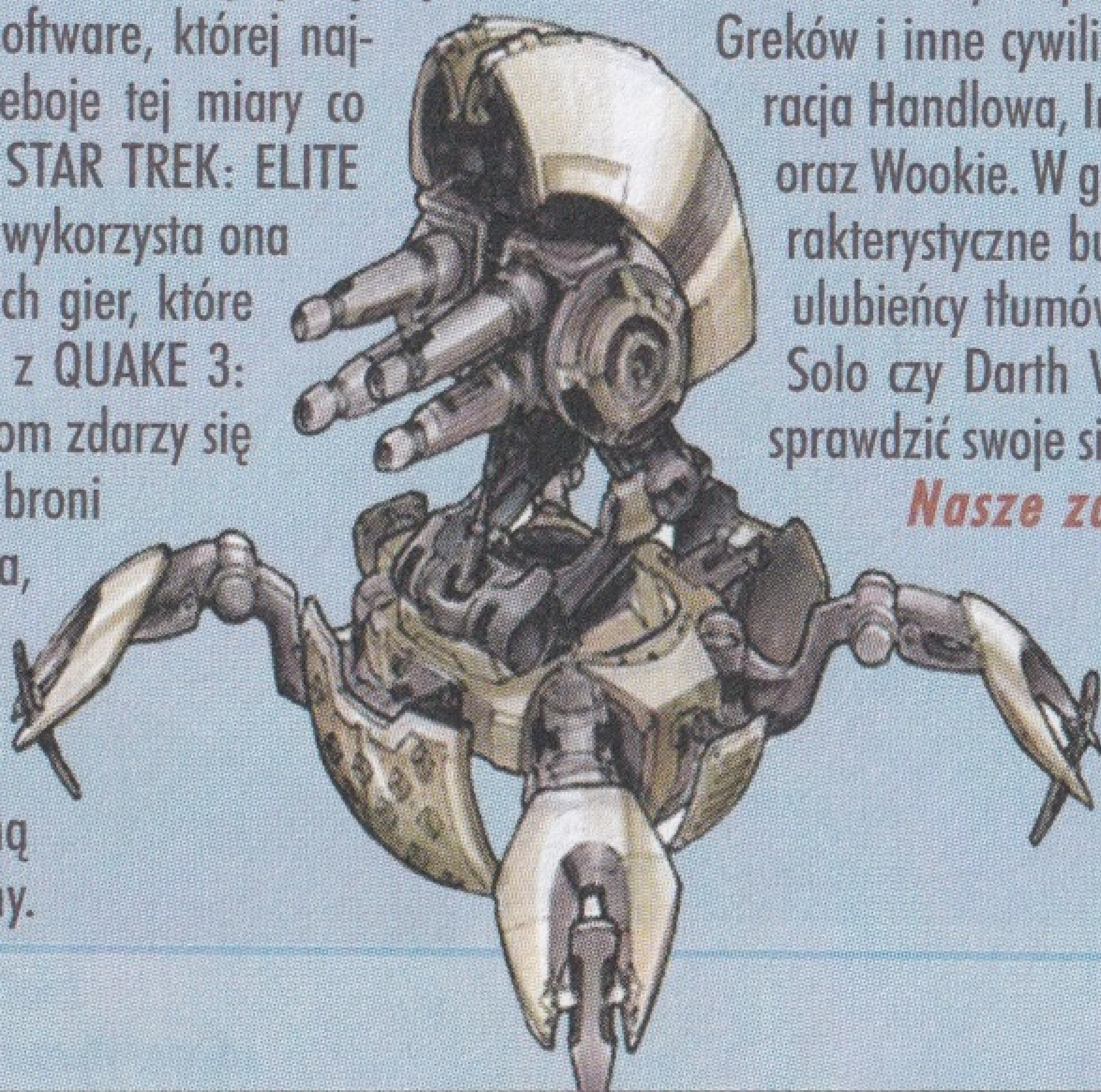
Z grami spod znaku Mocy różnie bowiem bywało. Zdarzały się tutaj arcydzieła (np. JEDI KNIGHT), ale też spore wpadki (np. nieudana strategia FORCE COMMANDER). Jednak żadna inna seria nie ma tylu zagorzałych fanów, co saga „Star Wars" i wszystko wskazuje na to, że właśnie przygotowywana jest dla nich niezła uczta. A oto, jakie przysmaki zostaną podane:





PRZEKĄSKA, CZYLI STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT 2

Rycerzem Jedi każdy być może, jeden lepiej, drugi gorzej... A to wszystko dzięki nowej grze akcji z serii JEDI KNIGHT. No cóż, Jedi zawsze należeli do czołówki ulubionych Bohaterów z „Gwiezdnych Wojen". Ta Moc, ten błysk Miecza Świetlnego, te zasady... Trzeba jednak przyznać, że cierpliwość ich zwolenników została wystawiona na długą próbę. Od czasu ukazania się pierwszej części doskonałego JEDI KNIGHT minęły bowiem 4 lata. Teraz jednak do pracy nad kolejną częścią wzięła się firma Raven Software, której najlepszą wizytówką są przeboje tej miary co SOLDIER OF FORTUNE i STAR TREK: ELITE FORCE. Nic dziwnego, że wykorzysta ona sporo elementów z tamtych gier, które okraszą engine graficzny z QUAKE 3: TEAM ARENA. Przeciwnikom zdarzy się wpaść w panikę na widok broni głównego bohatera, Kyle'a, a zabicie dowódcy spowoduje gwałtowny spadek morale żołnierzy, którzy chętnie rozpierzchną się na wszystkie strony.





Oczywiście Kyle będzie musiał nie tylko pozbyć się natrętnych przeciwników, ale także rozwiązywać zagadki (wiele z nich ma być związanych z fabułą Epizodu Pierwszego). Graczom na pewno spodobają się także nowe sztuczki z arsenału Mocy.

Nasze zdanie: W gatunku akcji duża konkurencja i przed Jedi stoi trudne wyzwanie. Kiedy serwują: wiosna 2002 r.



PIERWSZE DANIE – STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUND

W czołówce najlepszych strategii od lat utrzymuje się doskonały AGE OF EMPIRES. Niestety, seria „Star Wars" wystawiła w tej konkurencji dosyć słabego zawodnika, czyli FORCE COMMANDERA. Ktoś jednak wpadł na genialny pomysł. Postanowiono stworzyć strategię STAR WARS, która korzystałaby z ulepszonego programu AGE OF EMPIRES. Jakie to proste, prawda? Oczywiście wszystko zostanie dostosowane do klimatu „Gwiezdnych Wojen", ale przedstawione w sposób znany wszystkim miłośnikom słynnej strategii. Dzielnych Rzymian, Greków i inne cywilizacje zastąpią Naboo, Federacja Handlowa, Imperium, Gunganie, Rebelia oraz Wookie. W grze pojawią się nie tylko charakterystyczne budynki i jednostki, ale także ulubieńcy tłumów: bohaterowie tacy jak Han Solo czy Darth Vader. Stratedzy będą mogli sprawdzić swoje siły podczas sześciu kampanii.

Nasze zdanie: Logiczne myślenie przyszłością jest. (Niegramatycznie? Eeee, tam...) Kiedy serwują: jesień 2001



DRUGIE DANIE, CZYLI STAR WARS: GALAXIES

Rozgrywki wieloosobowe cieszą się coraz większą popularnością. Do tej pory jednak seria „Star Wars" nie miała do nich szczęścia. Nic dziwnego, w takich produkcjach gracze zyskują bardzo wiele swobody i trzeba dla nich przygotować świat dopracowany w najdrobniejszych szczegółach. Co innego sklecenie krainy z bajkowymi postaciami, mniej lub bardziej przypominającymi istoty ludzkie, a co innego świat Gwiezdnych Wojen, prawdziwy kociołek z różnymi rasami, językami, ubiorami, planetami itp. Dlatego też przed twórcami SW: GALAXIES, pierwszej gry multiplayer w świecie Gwiezdnych Wojen, stoi bardzo trudne zadanie. Wydaje się jednak, że w tym wypadku nikt nie porywa się z motyką na słońce. W tym przedsięwzięciu pełno jest specjalistów, którzy wcześniej odpowiadali za sukces

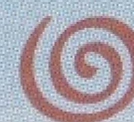


tak znanych gier sieciowych, jak ULTIMA ONLINE i EVERQUEST. Dostali oni także do dyspozycji nowe programy. To one sprawią, że pierwszą rzeczą, na którą wszyscy zwrócą uwagę w tej grze, będzie doskonała grafika, rodem z filmów George'a Lucasa. Na początku rozgrywka ograniczy się do obszarów wydzielonych na najbardziej znanych planetach, takich jak Tatooine i Naboo (np. miasto Mos Espa i Theed oraz Pałac Jabby). W miejscach tych będzie można spotkać nie tylko innych graczy (wcielających się w przedstawicieli ośmiu ras, takich jak np. ludzie, Wookie czy współplemieńcy Darth Maula, Zabraks), ale również ponad 100 różnych stworzeń. Jeżeli jednak zabawa zyska zwolenników (wystarczy parę milionów chętnych), to zostaną przygotowane specjalne dodatki, dzięki którym będzie można np. staczać efektowne walki w przestrzeni kosmicznej. Chociaż w zabawie będzie można wybrać wiele dróg rozwoju kariery, a dojście na sam szczyt wcale nie wymaga używania siły (proponujemy świetlaną drogę politycznej kariery), to sposób przedstawienia starć zostanie dopracowany w najmniejszych szczególikach. Twórcy gry na pewno spodziewają się, że



dużym powodzeniem będą się cieszyły postaci Jedi (Złych i Dobrych), którzy będą mogli używać swoich efektownych specjalnych ataków. Ale najbardziej soczystym elementem tej gry na pewno stanie się możliwość uczestniczenia w bitwach, w których udział wezmą setki graczy jednocześnie! No, bo w końcu po to właśnie są gry multiplayer!

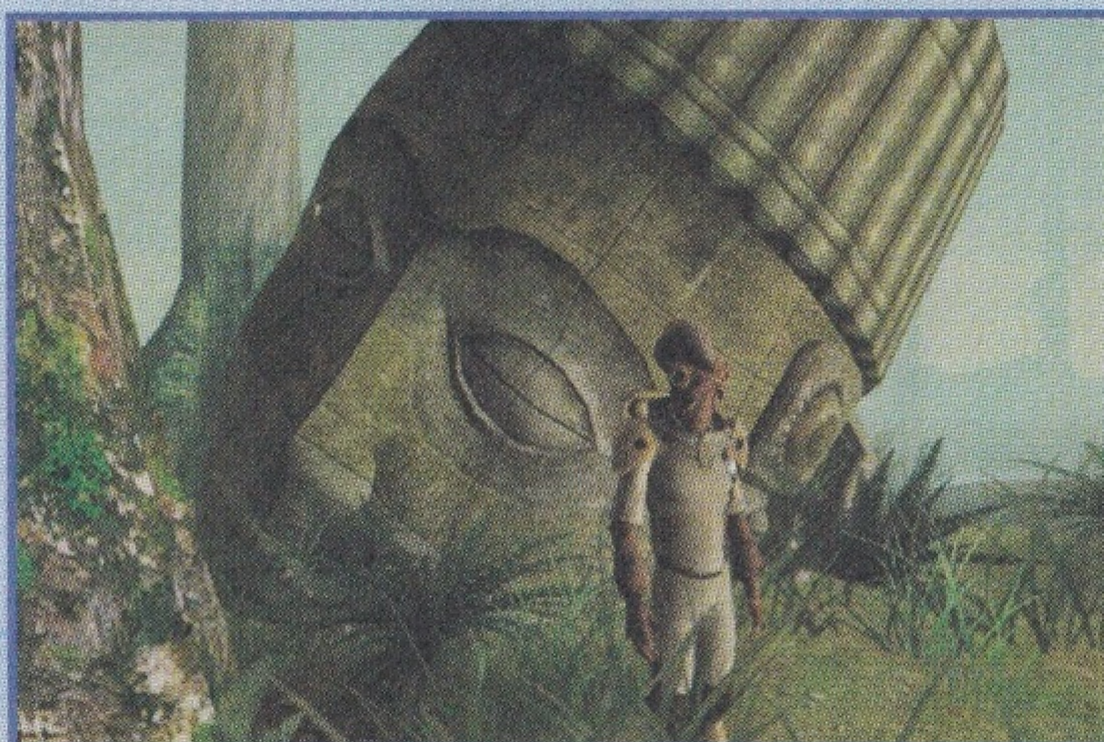
Nasze zdanie: Premiera daleko, a na pozór piękne, nie zawsze jest prawdziwe.
Kiedy serwują: wiosna 2003 r.



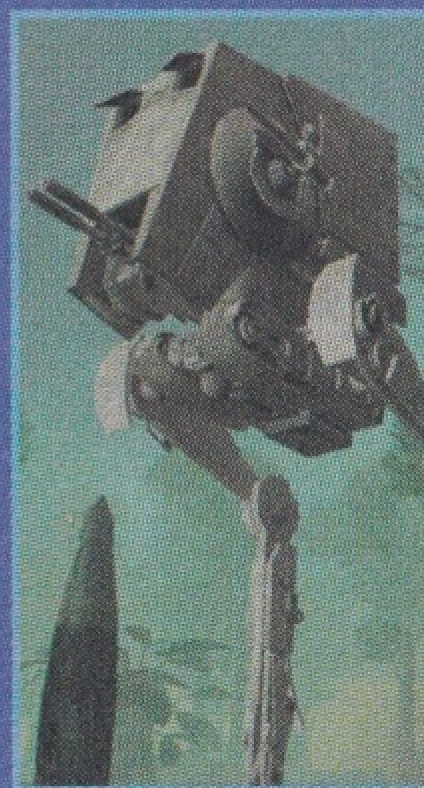
DESER, CZYLI STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Na koniec mała sensacja. Z czym kojarzy ci się połączenie Bioware i Star Wars? Jeżeli z niczym, to... prawie masz rację. Do tej pory firma Bioware zasłynęła jako twórca doskonałej gry RPG, BALDUR'S GATE. Jednak do ambitnych świat należy i tym razem Bioware zajęło się Gwiezdnymi Wojnami. A skoro są to specjaliści od „staroci", średniowiecznej stylistyki i magii, to i w tym przypadku nie rozstaną się ze swoimi ulubionymi motywami. Akcja ich gry będzie toczyła się... 4000 lat przed wydarzeniami, które znasz z filmów „Star Wars". Dzięki temu będzie się w niej aż roiło od Jedi i Sith (to ci od Darth Maula). Niestety, na razie o tej grze nie wiadomo zbyt dużo. Ma ona być głównie tytułem akcji, ale nie zabraknie w niej także elementów strategicznych. I chociaż do czasu dosyć odległej premiery (która zapewne także się przesunie) sporo może się zmienić, to – znając możliwości Bioware – można być dobrej myśli.

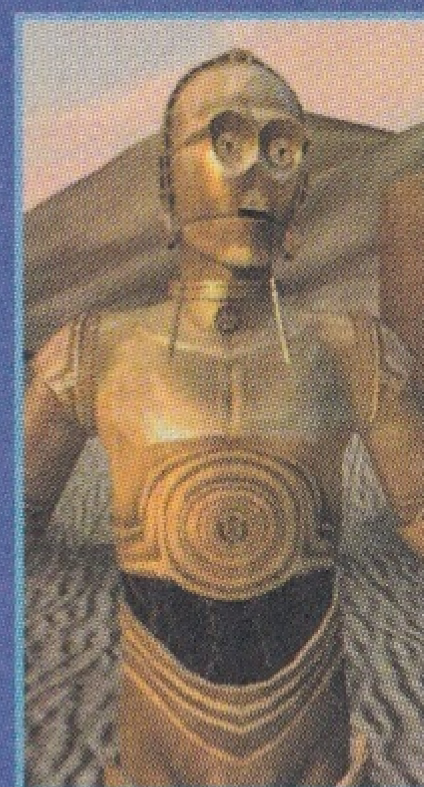
Nasze zdanie: Wrota Baldura plus Gwiezdne Wojny? Oby to nie były Gwiezdne Wrota...
Kiedy serwują: jesień 2002 r.













tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Czy rodzice mówią ci, że za długo siedzisz przy komputerze? A może nosisz wielkie okulary, zaś ortografia jest ci bardziej obca niż Windows 98? Zastanów się – czy nie jesteś aby wymagającym leczenia komputeroholikiem? Człowiekiem, który nie potrafi żyć bez komputera i nie widzi świata poza nim? Nie wiesz? Poniższy test odpowie ci na to pytanie!

1. Ile godzin dziennie spędzasz przy komputerze?

a) najwyżej godzinę
b) godzinę, dwie, czasem trzy
c) co najmniej pięć godzin dziennie, nie licząc przerw na jedzenie

2. Czy wiesz, co oznaczają pojęcia mp3, divx, linux, motion capture, grabber i overclocking?

a) znam zaledwie jedno z tych pojęć
b) znam kilka spośród wyżej wymienionych pojęć
c) znam wszystkie, a prostota tego testu dobija mnie

3. Wyobraź sobie swój wymarzony plan lekcji. Ile jest w nim godzin informatyki tygodniowo?

a) dwie
b) sześć
c) na moim planie jest tylko informatyka – przez pięć dni w tygodniu po osiem godzin dziennie!

4. Na co wydałeś w tym miesiącu najwięcej pieniędzy?

a) na drobne przyjemności w postaci kina, lodów czy ciekawych gazet
b) sporo kosztuje mnie Internet oraz gry, ale i kino czy teatr nie są tanie
c) Internet, nowe gry i dodatkowa pamięć RAM pożarły mi całe kieszonkowe

5. Co robisz, gdy siedzisz przy komputerze i łzawią ci oczy?

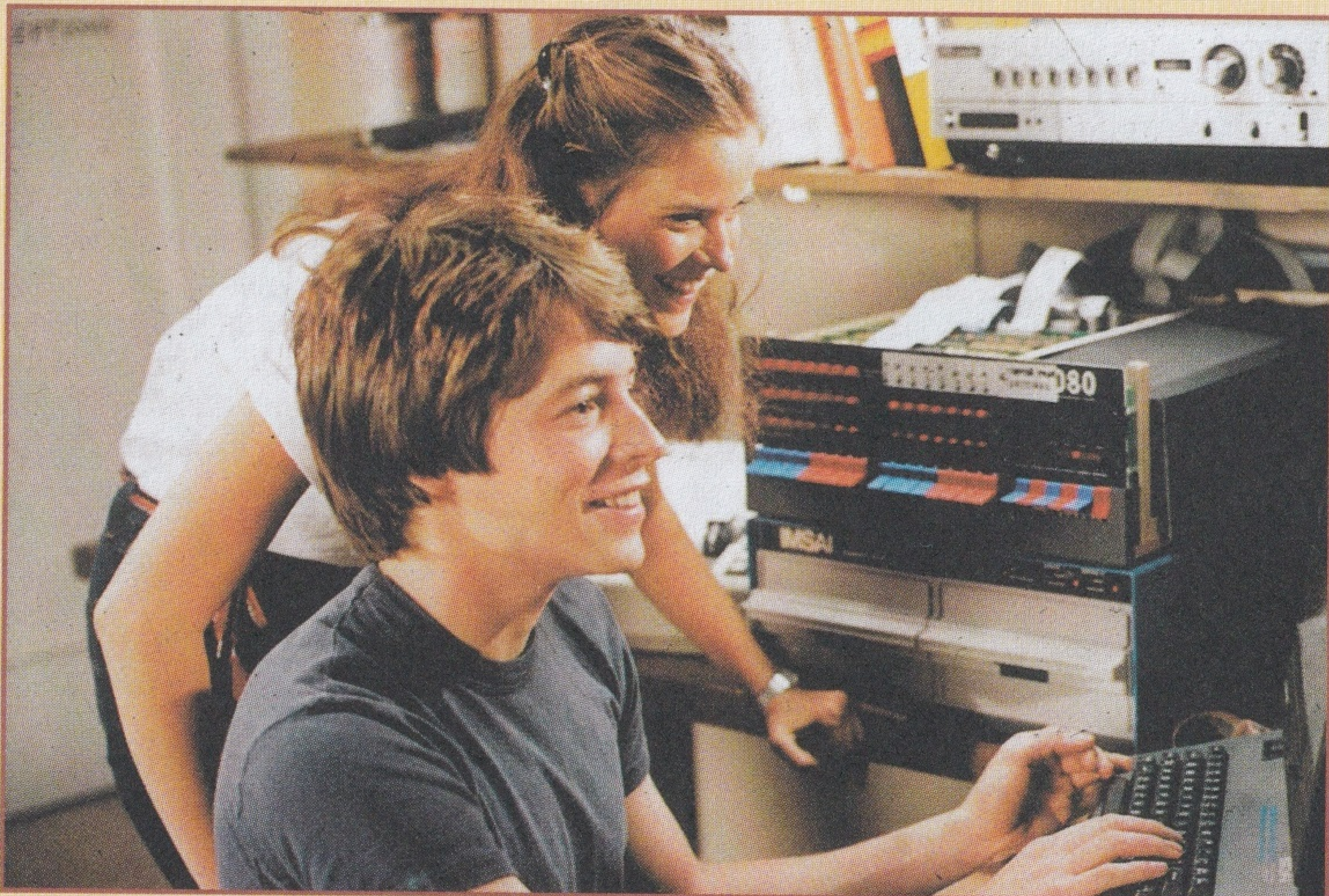
a) wyłączam komputer i idę na długi spacer
b) odchodzę na 10 minut od komputera
c) przecieram oczy i siedzę dalej

6. Na którą z poniższych czynności poświęcasz najwięcej czasu dziennie?

a) niestety, jest to nauka
b) bezmyślne gapienie się w telewizor
c) siedzenie przed monitorem

7. Czy chciałbyś pracować w CLICK!-u?

a) mam zupełnie inne plany zawodowe, niezwiązane z komputerami
b) bezrobocie jest tak duże, że nie pogardziłbym i CLICK!-iem
c) o niczym innym nie marzę



8. Którą z poniższych książek najchętniej byś przeczytał?

a) „W wolnym kraju. Wybór opowiadań" V. S. Naipaula
b) „Poddani Microsoftu" D. Couplanda
c) „Visual Basic – Zastosowania multimedialne" D. Campbella

9. Co wziąłbyś ze sobą na bezludną wyspę?

a) dobrą książkę
b) konsolę GameBoy Color, gry i worek bateryjek paluszków
c) komputer, rower – generator prądu, modem i kilka ulubionych gier

10. Co chciałbyś studiować?

a) technologię drewna, chów krów albo lekkoatletykę
b) matematykę, elektronikę bądź cybernetykę
c) informatykę, tylko i wyłącznie informatykę

11. Czy śniło ci się kiedyś, że grasz lub pracujesz na komputerze? (TAK/NIE)

12. Czy rodzice bądź znajomi powiedzieli ci kiedyś, że jesteś komputeroholikiem? (TAK/NIE)

13. Czy zdarzyło ci się zaniedbać swoje obowiązki z powodu siedzenia przed komputerem? (TAK/NIE)

14. Czy kiedyś, w chwili radości, ucałowałeś monitor? (TAK/NIE)

15. Czy uważasz, że sto lat temu życie było znacznie nudniejsze? (TAK/NIE)

Punktacja:

W przypadku pierwszych dziesięciu pytań za każdą zakreśloną odpowiedź „b" dolicz sobie 1 punkt, zaś za „c" – 2 punkty. W przypadku pytań 11-15 za odpowiedź „TAK" dolicz sobie 2 punkty.



Wyniki:

Jeśli otrzymałeś 0-10 punktów

Możesz odetchnąć z ulgą. Komputer jest twoim znajomym, ale nie najlepszym (bo jedynym) przyjacielem. Z możliwości, jakie oferuje, korzystasz z umiarem i rozwagą. Dzięki temu wiesz, że życie to coś więcej niż kilka pikseli, których nie dosięgła jeszcze kula Maxa Payne'a. Tak trzymać!

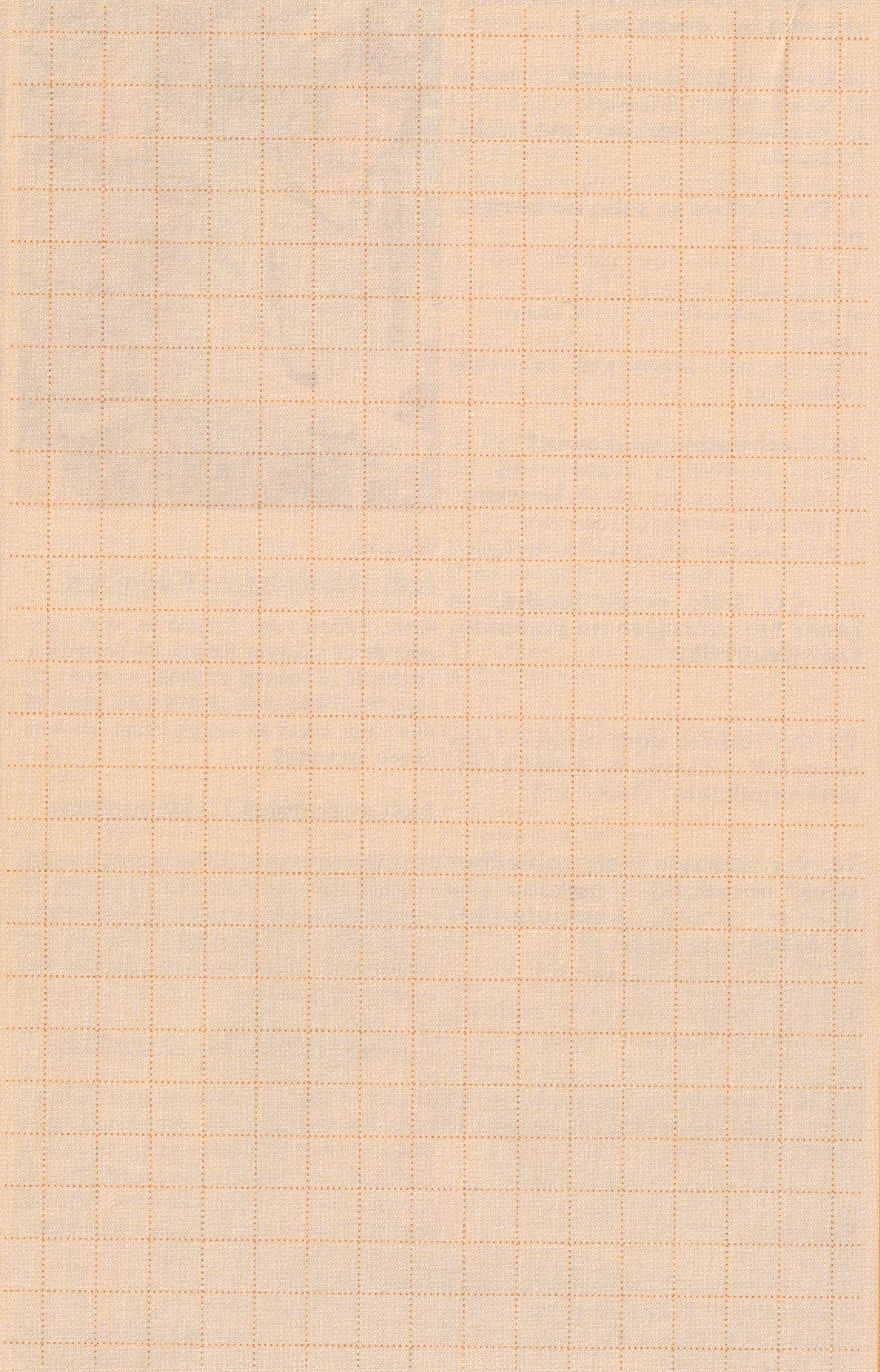
Jeśli otrzymałeś 11-20 punktów

Jesteś bliski zarażenia się złośliwą odmianą komputeroholizmu. Musisz zacząć o siebie dbać! Pamiętaj, że komputer nie jest w życiu wszystkim, są jeszcze koledzy, rodzice, szkoła, sport, ciekawe książki i filmy! Najlepiej zapisz to sobie na kartce i powieś obok monitora. Wtedy na pewno zapamiętasz!

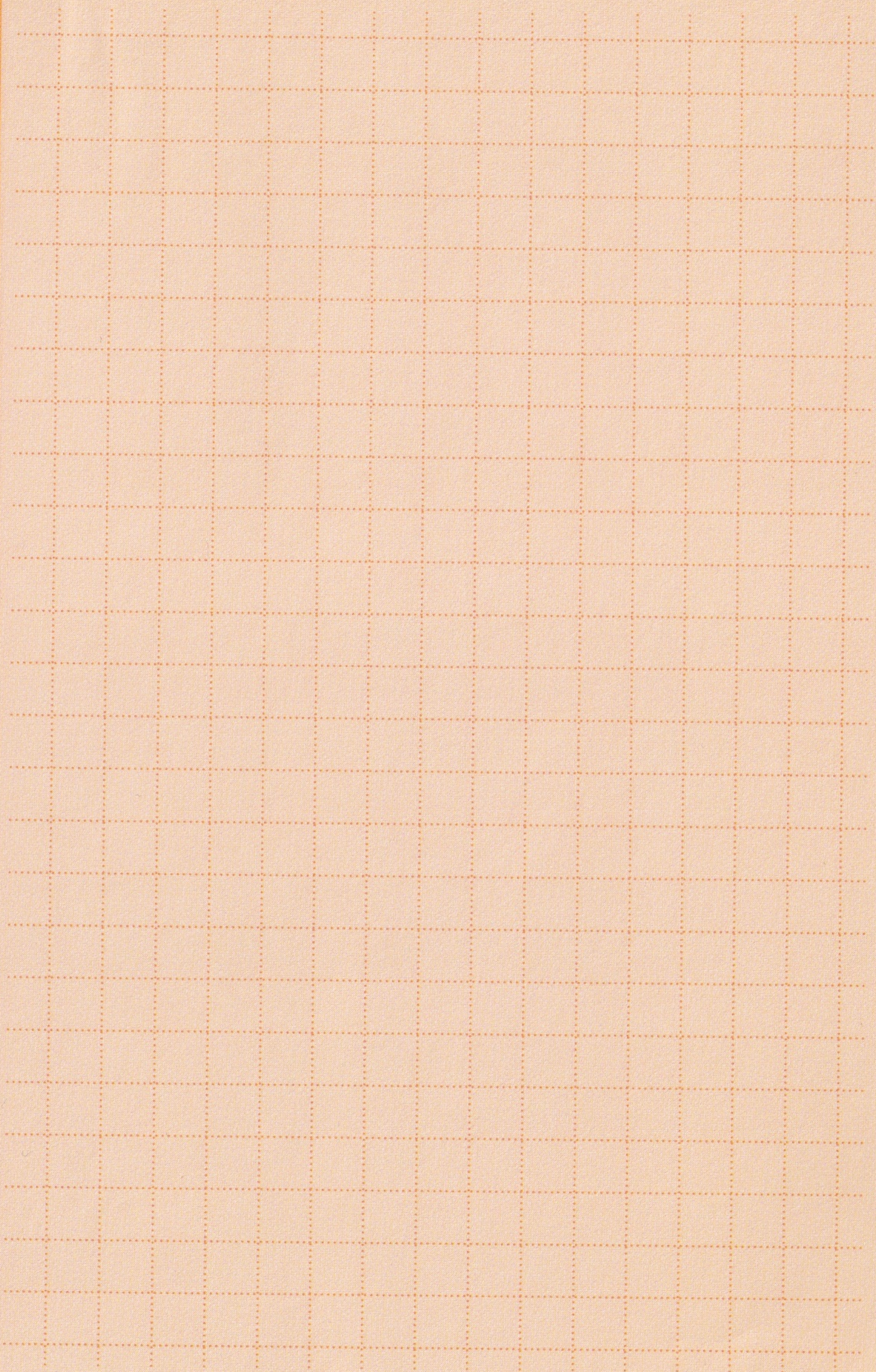
Jeśli otrzymałeś 21-30 punktów

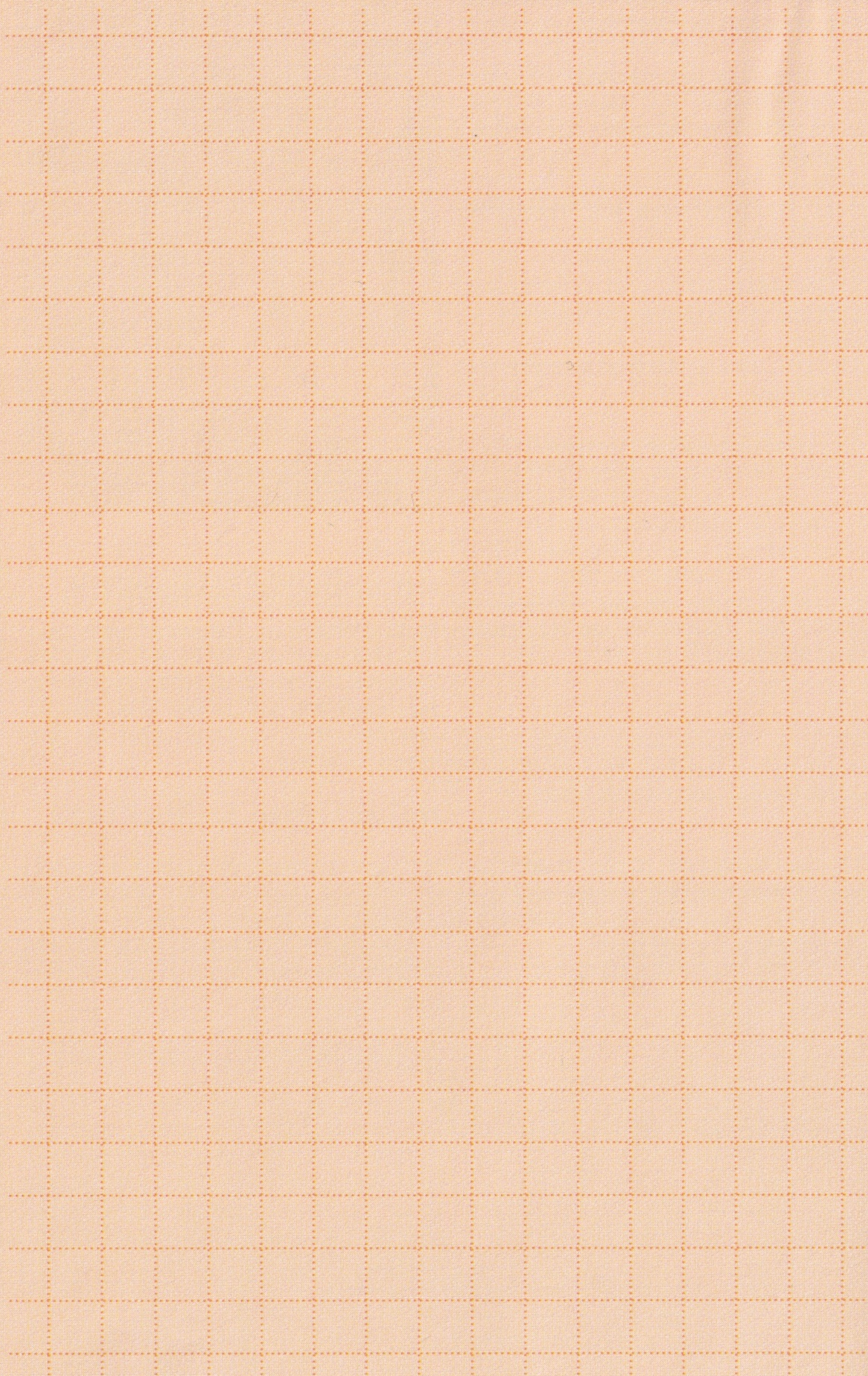
Ano, niestety. Stało się. Wpadłeś. Świata nie widzisz poza komputerem. Przetrzyj więc patrzałki i spójrz przez okno (chyba masz jakieś okno w zasięgu zwiotczałych mięśni nóg?). Zobacz – jaka piękna pogoda... Wyjdź na podwórko. Odetchnij świeżym powietrzem. Rozpocznij nowe życie z dala od coraz to bardziej zaraźliwych, wirtualnych światów!
Powodzenia!

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski,
zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

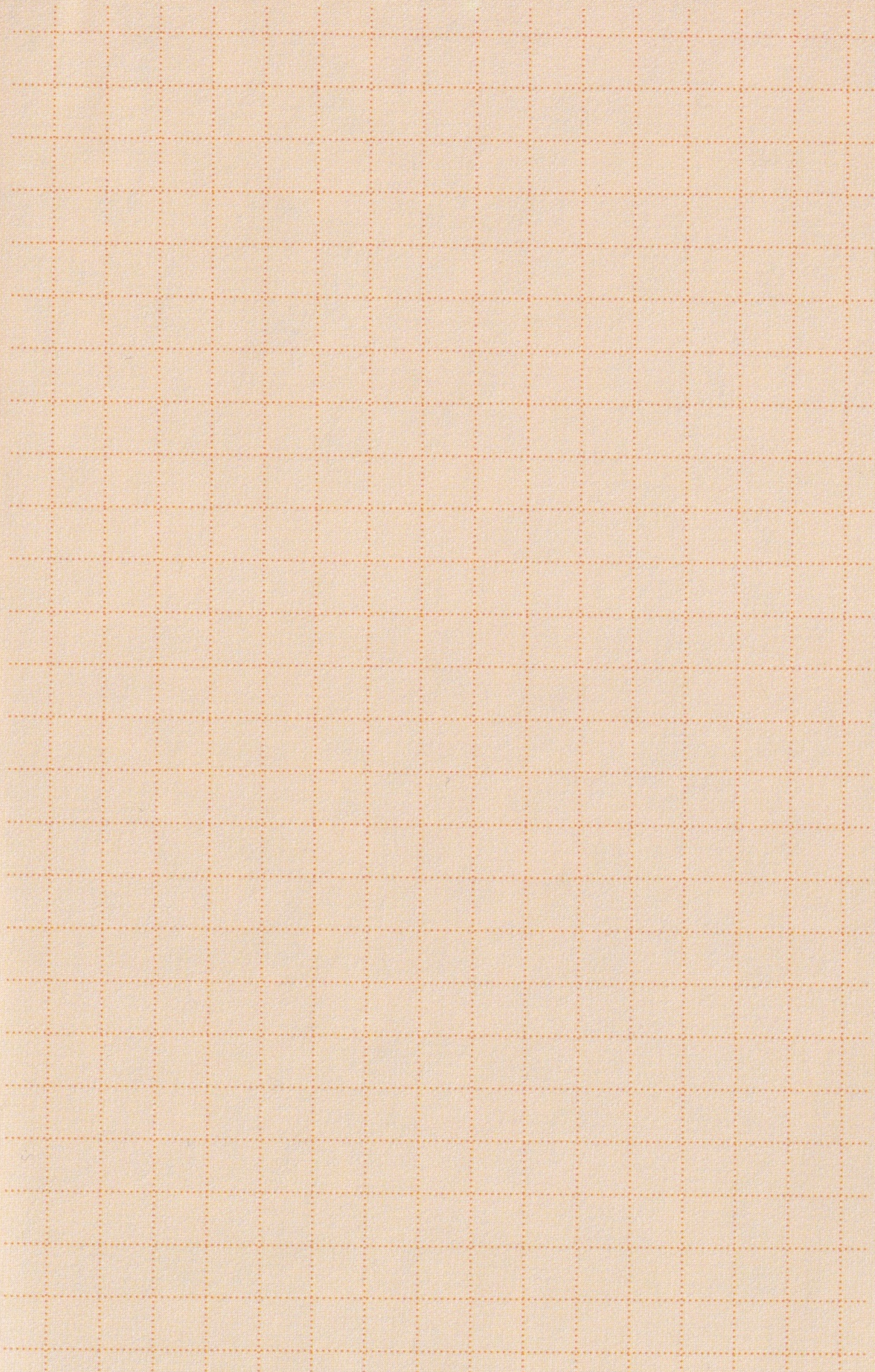


NOTATKI





NOTATKI



ABC



GHI



MNO







NAJWAŻNIEJSZE TELEFONY

DYSTRYBUTORZY PROGRAMÓW

CD PROJEKT
tel. (kod operatora + 22) 519 69 89;
www.cdprojekt.com

IM GROUP
tel. (kod operatora + 22) 868 52 68-70;
www.imgroup.com.pl

LEM
tel. (kod operatora + 22) 651 73 24-26;
www.lem.com.pl

LEMON INTERACTIVE
tel. (kod operatora + 22) 666 19 66;
www.lemon-interactive.com

LK AVALON
tel. (kod operatora + 17) 856-77-67;
www.lkavalon.com

LUKAS TOYS
tel. (kod operatora + 71) 339-78-02

MANTA
tel. (kod operatora + 22) 643 54 20;
www.manta.com.pl

MARKSOFT
tel. (kod operatora + 22) 663-93-90;
www.marksoft.com.pl

MICROSOFT
tel. (kod operatora + 22) xxx-xx-xx;
www.microsoft.com/games

ONET.PL
tel. (kod operatora + 33) 811-91-80;
www.opm.pl

PLAY-IT!
tel. (kod operatora + 34) 366-53-02;
www.playit.pl

SONY
tel. (kod operatora + 22) 878-70-88;
www.playstation-europe.com

TECHLAND
tel. (kod operatora + 62) 737-27-46;
www.techland.com.pl

TOPWARE
tel. (kod operatora + 33) 813-03-12;
www.topware.pl



Specjalnie dla Was - zakładka do książek





Instrukcja obsługi: wytnij zakładkę wzdłuż **kreskowanych** linii, złóż niezadrukowaną stroną do siebie wzdłuż lini **kropkowanej** i sklej



MAGAZYN

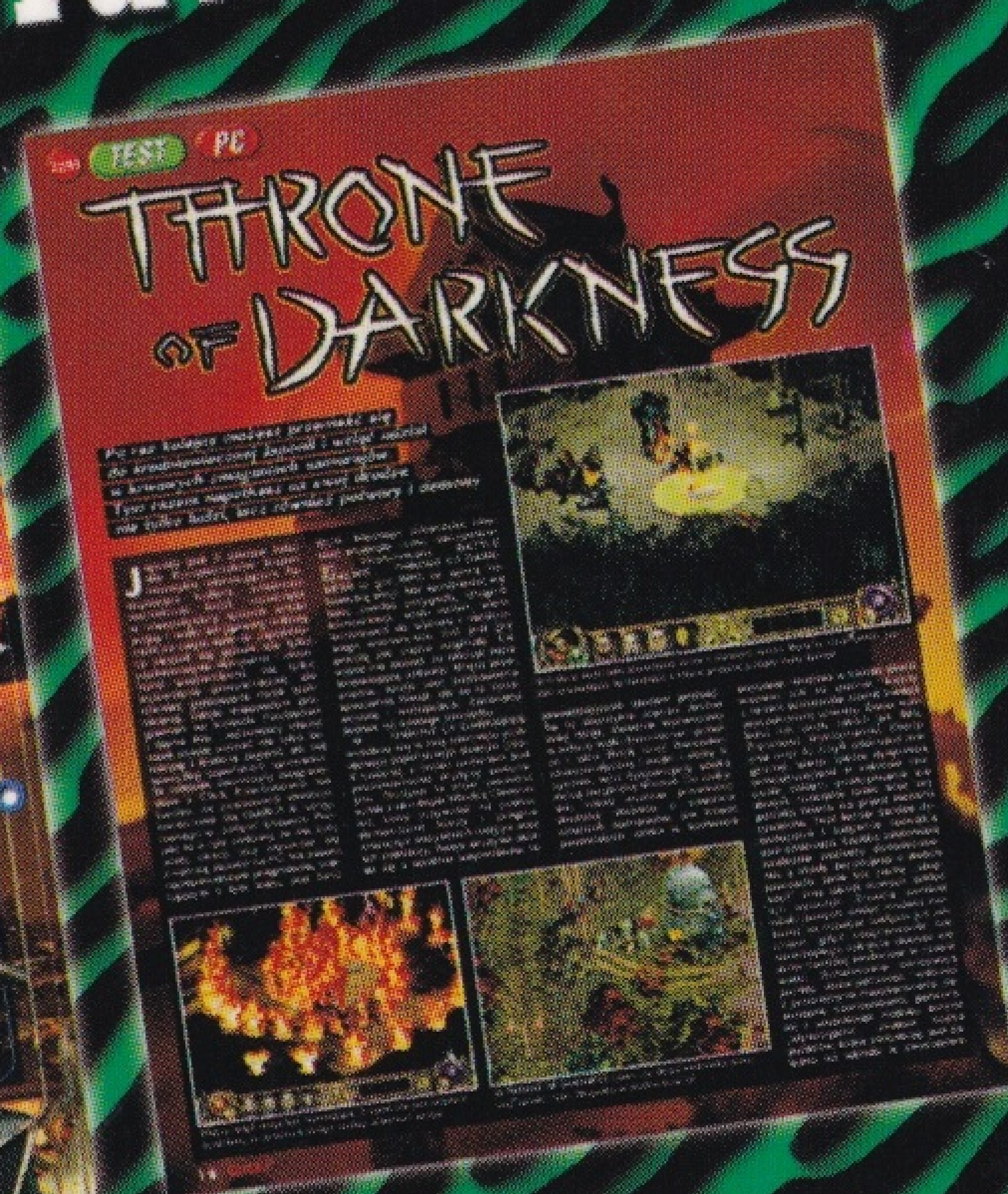
O GRACH, KOMPUTERACH, INTERNECIE

- obiektywne recenzje
- ciekawe informacje
- atrakcyjne dodatki

Jesteśmy z wami już prawie 2 lata!







Tylko CLICK! dostarczy potrzebnych ci informacji w sposób miły, łatwy i przystępny. Nie musisz już kupować gazet, których nie rozumiesz – my dajemy ci wybór...

ISSN 1509-0558
48
9 771509 055914